

ERSTER TEST: HIGHNOON

IN DEINER SHOOTER-WELT!

DAS BRINGT

DIR DERMEHRSPIELER-MODUS



Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... freut sich auf die Games
Convention und blickt auf eine
PC ACTION-Ausgabe mit
reichlich guten Spieletests.
Es geht wieder los!



JOACHIM HESSE

... tingelt als Trauzeuge durch die Lande und hat sich vorgenommen, in diesem Jahr nicht nackt über die Games Convention zu laufen.



AHMET ISCITÜRK

... findet, dass es keine Sau was angeht, was er so nebenbei treibt, und deshalb verabscheut er seine Kollegen, die an dieser Stelle ihr innerstes offenbaren.



ANDREAS BERTITS

... hat geahnt, dass der Sommer genau dann zu Ende geht, wenn sein Urlaub beginnt, und verflucht den hinterhältigen Wettergott.



MARC BREHME

... wünscht allen Blinkmuffeln einen langsamen und qualvollen Tod und philosophiert über einen möglichen Tapetenwechsel. Urinfarben ist nämlich kacke.



RALPH WOLLNER

SPORT-UND REMISPIELE
... wird langsam wegen seiner
anstehenden Hochzeit nervös.
Am 16. September ist es
endlich so weit und Wollner
kommt unter die Haube.



HARALD FRÄNKEL

... freut sich wie Sau, dass es endlich wieder kühler ist. Alle, die meckern, dürfen ihm gepflegt den Bucket runterrutschen. Es kann nicht kalt genug sein!



LUKASZ CISZEWSKI

... musste im Stadion fast kotzen, als sein Liverpool FC Anfang August im Freundschaftsspiet gegen den FSV Mainz 05 mit 5:0 vertor.



ALEXANDER FRANK

... will einen redaktionseigenen Drogenautomaten, weil ihm das Gas, das hier für PCA-Redakteure der Luft beigemischt wird, nicht mehr ausreicht.



Er muss hacken!



Fränkel: Ich habe in zwei Tagen ungefähr 100 Stunden Gothic 3 gespielt und einen achtseitigen Riesenartikel dazu verfasst. Ich spüre kein Leben mehr in mir!

Bertits: Das kann ich ändern, Seemann ... (knöpft sich die Hose auf)

Bigge: Aufhören! Was ist denn nur mit Ihnen los! Iscitürk, berichten Sie!

Iscitürk: Call of Juarez getestet und für sehr gut befunden, Sirl Bad Day L.A. getestet und für lustig befunden, Sirl Mit den Postal 3-Entwicklern geredet und Angst bekommen, Sirl

Hesse: Da fällt mir ein, dass unser Heinrich ja bei den Brothers in Arms 3-Machern vor Ort war. Klingt saumäßig interessant, die Geschichte.

Ciszewski: Das alles verblasst doch gegen meinen El Matador-Test, Alter! Schade, dass ich wahrscheinlich der einzige Mensch der Welt bin, der das Teil in dieser Form gezockt hat.

Wollner: Krass, dass die das Spiel echt noch mal komplett umbauen wollen, weil es angeblich zu böse für die Welt ist. Dabei war es doch total spaßig! Brehme: Da werden Spiele kastriert, weil man mündigen Bürgern so etwas ja unmöglich zumuten kann. Die sollten lieber mein Leben kastrieren, denn das kann man wirklich niemandem zumuten! Damals im Osten, da war alles besser!

Hesse: Reißen Sie sich zusammen! Wir müssen jetzt erst mal bestimmen, wer zur Games Convention fährt.

Iscitürk: Es gibt zwei Dinge, die ich seit zehn Jahren vermiede: den Nürnberger Christkindlesmarkt und die DDR zu besuchen, Ich bleibe hier!

Frank: Ich war lang genug im Osten. Bin sogar dort geboren. Ich bleib dann lieber auch hier!

Bertits: Ich tanze den Cha-Cha-Cha wie eine rassige Südländerin!

Hesse: Genug! Dann fahren eben Herr Wollner und ich dahin.

Bigge: Ich komme mit. Bei diesen Verrückten hier will ich keine Sekunde länger bleiben.

Fränkel: Mir soll es recht sein. Ich zock jetzt erst mal Gothic 3 weiter und ergötze mich an der Vorstellung, dass mich deshalb 5.545.678 Menschen beneiden. Ich bin ein unsterblicher Gott!





4 10/2006 PC ACTION



PC ACTION 10/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION: Dr.-Mack-Str. 77 . 90762 Fürth

FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.de Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

| Abo-Anzeigen PC ACTION | 13, 30, 81 |
|--------------------------|------------|
| Auftakt | 3 |
| Darauf wartest du! | 20 |
| Das Allerletzte | 178 |
| Die zock ich am liebsten | 127 |
| DVD-Inhalt | 176 |
| Hardware-Gewinnspiel | 23 |
| Impressum | 177 |
| Leserbriefe | 28 |
| Redaktionsspiegel | 83 |
| SMS-Gewinnspiele | 22 |
| Spielereferenzen | 83 |
| Testphilosophie | 82 |
| | |

| AKTUELL | |
|---|----|
| 9 Dragons | 24 |
| Age of Conan: Hyborian Adventures | 25 |
| Alliance: The Silent War | 18 |
| Anstoß 2007 | 12 |
| Caesar 4 | 12 |
| Colin McRae: Dirt | 9 |
| Collapse | 18 |
| Command & Conquer 3: Tiberium Wars | 15 |
| Company of Heroes | 40 |
| Dark Messiah of Might and Magic | 10 |
| DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 - | |
| Der Aufstieg des Hexenkönigs | 16 |
| Dream Pinball 3D | 40 |
| FIFA 07 | 14 |
| Fußball Manager 2007 | 9 |
| Hurrafußball | 25 |
| Jade Empire | 9 |
| Kane & Lynch: Dead Men | 8 |
| Kemet: ATale in the Desert 3 | 25 |
| Legend: Hand of God | 9 |
| Mage Knight Apocalypse | 16 |
| Medieval 2:Total War | 14 |
| NHL 2007 | 14 |
| Pirates of the Burning Sea | 25 |
| Ryzom Ring | 25 |
| Scarface | 11 |
| Simon the Sorcerer 4 | 12 |
| Spellforce 2: Dragon Storm | 18 |
| StarTrek Online | 24 |
| Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption | |
| The Chronicles of Spellborn | 25 |
| Trickster Online | 25 |
| UFO: Afterlight | 16 |
| War Front: Turning Point | 12 |
| White Gold: War in Paradise | 15 |
| | |

BLICKPUNKT

| Running with Scissors über Postal 3 | 38 |
|--|--------|
| Wir laberten mit den Entwicklern der kontr | rover- |
| sen Postal-Spielereihe aus Arizona. | |
| Wazap | 36 |
| Wer sucht, der findet. Wirklich alles? Wir h | aben |

VORSCHAU

| THEMA DES MONAIS: | |
|--|----|
| Gothic 3 | 42 |
| Der namenlose Held ist zurück. Wieder stehen | |
| ihm fiese Orks im Weg. Wir haben alle Infos. | |
| Anno 1701 | 74 |
| Baphomets Fluch: Der Engel des Todes | 80 |
| Brothers in Arms 3: Hell's Highway | 56 |
| Clive Barker's Jericho | 73 |
| Crysis | 52 |
| Elveon | 62 |
| Field Ops | 76 |
| Guild Wars: Nightfall | 72 |
| Half-Life 2: Episode 2 | 58 |
| Joint Task Force | 78 |
| Just Cause | 60 |
| Need for Speed: Carbon | 79 |
| Two Worlds | 64 |
| Warhammer: Mark of Chaos | 70 |
| World of Warcraft: The Burning Crusade | 68 |

| TEST | |
|--|--------------|
| TEST DES MONATS: El Matador | 84 |
| Keine Macht den Drogen! Als DEA-Ag | |
| Sie mit Knarre statt Zapfpistole in den | |
| Age of Pirates: Caribbean Tales | 120 |
| Bad Day L.A. | 104 |
| Bliss Island | 121 |
| Budget: Vampire: | |
| The Masquerade – Bloodlines | 126 |
| Call of Juarez | 92 |
| Dark Vampires: The Shadow of Dust | 121 |
| Das Eulemberg-Experiment Die Siedler 2: Die nächste Generatio | |
| Die wilden Fußball-Kerle | 120 |
| Dungeon Siege 2: Broken World | 114 |
| Feuerwache - Mission: Leben retten | |
| Fluch der Karibik: Die Legende d. J. Sp. | |
| Geheimakte Tunguska | 116 |
| GTR 2 | 118 |
| Heroes of WW2 | 121 |
| Hui Buh das Schlossgespenst | 120 |
| Midnight Synergy Games Collection | |
| Pacific Storm | 122 121 |
| Pac-Man World 3 Paradise | 124 |
| Paraworld | 108 |
| Parkan 2 | 124 |
| Reservoir Dogs | 100 |
| Roller Coaster Mania 2 | 124 |
| Sin Episodes: Emergence | 98 |
| Star Wolves 2 | 122 |
| The Ship | 125 |
| Wave Ball | 121 |
| SPIELERFORUM | |
| Age of Empires 3 | 130 |
| Battlefield 2 | 132 |
| Counter-Strike Source | 134 |
| Doom 3 | 129, 130 |
| Far Cry | 130 |
| | 30, 131, 133 |
| Quake 4 | 128 |
| Sin Episodes: Emergence | 134 |
| The Elder Scrolls 3: Morrowind The Elder Scrolls 4: Oblivion | 136 131 |
| Titan Quest | 131 |
| | 30, 136, 138 |
| | ,, |
| SPIELETIPPS | |
| Bad Day L.A. | 147 |
| Die Römer | 142 |
| Die Siedler 2: Die nächste Generation | n 151 |
| El Matador Flatout 2 | 142 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben | 142, 143 |
| Heroes of Might and Magic 5 | 153 |
| Hot Dogs Hot Girls | 142 |
| Rollercoaster Tycoon 2 | 142 |
| Sin Episodes: Emergence | 142, 145 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | 142 |
| HARDWARE | |
| Aktuelles | 160 |
| Hardware-Neuheiten speziell für Spiele | |
| Einkaufsführer | 170 |
| Top-Hardware für Spieler auf einen Blie | |
| Test: Einzeltests | 167 |
| Grafikkarte, Tastatur, Notebook | |
| Test: Sockel 939-Hauptplatinen | 164 |
| Gut und günstig. Wir erklären, welche | Sockel |
| 939-Hauptplatinen ihr Geld wert sind. | |
| Test: Sockel 939-Prozessoren | 162 |
| Ihr PC braucht ein neues Herz. Wir ber | aten Sie |
| beim Kauf der CPU. Thema Technik: CPU-Lufttunnel | 168 |
| monia recimik. Of O-Luttufffer | 100 |

Nichts als heiße Luft. Unser Lufttunnel

entsorgt den Fön.





AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Voltversionen: Gothic 2: Die Nacht des Raben (Add-on) • Rollercoaster Tycoon 2 • 6 Spiele-Demos: Bad Day L.A. • Die Siedler 2: Die nächste Generation • Dream Pinball 3D: Two Worlds Tisch ● Geheimakte Tunguska ● Hui Buh das Schlossgespenst • Panzer Elite Action: Dunes of War Sword of the Stars • 10 Videos: Anno 1701 . Brothers in Arms: Hell's Highway . Dark Messiah of Might and Magic (Mehrspieler) • Die Siedler 2: Die nächste Generation • Die Sims 2: Erste Schritte • Elveon • Gothic 3 • Moderatorinnen-Casting in der "Schleuder" • Need for Speed: Carbon • Sin Episodes: Emergence (Ab-16-Fassung)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber ohne die Demos von Dream Pinball 3D: Two Worlds Tisch, Geheimakte Tunguska, Panzer Elite Action: Dunes of War, Sword of the Stars, Dafür mit den Demos von Call of Juarez und Dark Messiah of Might and Magic, Außerdem zusätzliche Videos von El Matador und Quake 4: Ubilitus (Mod-Video) sowie ein Ab-18-Video von Sin Episodes: Emergence und die beiden Gratis-Shooter Alien Arena 2006 und Sai

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

| Spiele in diesem i | |
|--|--|
| 9 Dragons, Net-News | 24 |
| Age of Conan: Hyborian Adventures, Net-News Age of Empires 3, Spielerforum | 25 130 |
| Age of Pirates: Caribbean Tales, Test | 120 |
| Alliance: The Silent War, News Anno 1701, Vorschau | 18 74 |
| | 12 |
| Bad Day L.A., Test Bad Day L.A., Tipps | 184 |
| Baphomets Fluch: Der Engel des Todes, Voischau | 80 |
| Battlefield 2, Spielerforum Bliss Island, Test | 132 |
| Brothers in Arms 3- Hell's Hinburgy Vorechau | 56 |
| Caesar 4, News | 12 92 |
| Call of Juarez, Test Clive Barker's Jericho, Vorschau | 73 |
| Colin McRae: Dirt, News | 9 |
| Collapse, News Command & Conquer 3: Tiberium Wars, News | 15 |
| Company of Heroes, News | 134 |
| Counter-Strike Source, Spielerforum Crysls, Verschau | 52 |
| Crysts, Vorschau Dark Messiah of Might and Magic, News | 10 |
| Dark Vampires: The Shadow of Dust, Test Das Eulemberg-Experiment , Test | 121 124 |
| DHdR: Die Schlacht um Mittererde 2 - | STORY OF |
| Der Aufstlieg des Hexenkönigs, Kews Die Römer, Tipps | 16 |
| Die Siedler 2: Die nächste Generation, Test | 112 |
| Die Siedler 2: Die nächste Generation, Tipps Doem 3, Spielerforum | 151 129, 130 |
| Dream Pinball 3D, News | 40 |
| Dungeon Siege 2- Arnken World Test | 114 84 |
| El Matador, Tipps | 142 |
| EXPERM, VEISCHER | 130 |
| Far Cry, Spielerforum Feuerwache - Mission: Leben retten, Test | 122 |
| Field Ops, Vorscheu | 76 |
| FIFA 07, News Flatout 2, Tipps | 142 |
| Fluch der Karibik: Die Legende des J. Sparrow, Test | 120 |
| Fussbaltmanager 2007, News Geheimakte Tunguska, Test | 116 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben, Tiops | 142, 143 |
| Gothic 3, Vorschau | 118 |
| GTR 2, Test Guild Wars: Nightfall, Vorschau | 72 |
| Matt-Life Z. Solelenorum | 130, 131, 133 |
| Half-Life 2: Episode 2, Verschau Heroes of Might and Magle 5, Tipps | 153 |
| Heroes of WW2, Test | 121 |
| | |
| Het Dogs Het Girls, Tipps Hui Buh das Schlossgespenst, Test | 142 120 |
| Hui Buh das Schlossgespenst, Test Hurrafussball, Net-News | 120 25 |
| Hui Buh das Schlossgespenst, Test Hurrafussball, Net-News Jade Empire, News | 120 25 9 |
| Hul Buh das Schlossgespenst, Test Hurrafussball, Net-News Jade Empire, News Joint Task Ferce, Voschou Just Cause, Voschou | 120 25 9 78 60 |
| Hul Buh das Schlossgespenst, Test Hurrafussball, Net-News Jade Empire, News Joint Task Ferce, Voschou Just Cause, Voschou | 120 25 9 78 60 8 |
| Hull Buth das Schlossgespenst, liest Heurafussbald, Het-Nevel Jade Empira, Nevel Joint Task Force, Voschou Joint Task Force, Voschou Kane & Lynch: Dead Man, Nevs Komet A. Tale in the Desert 3, Net-Nevel Legend: Hand of God, Nevel | 120 25 9 78 60 8 25 9 |
| Hull Buth das Schlossgespenst, liest Heurafussbald, Het-Nevel Jade Empira, Nevel Joint Task Force, Voschou Joint Task Force, Voschou Kane & Lynch: Dead Man, Nevs Komet A. Tale in the Desert 3, Net-Nevel Legend: Hand of God, Nevel | 120 25 9 78 60 8 25 9 |
| Hill But Mas Schlossgespenst, list Hurrartussball, Het-Nord Jade Empire, Nere John Task Force, Vossfaru Joent Cask Force, Vossfaru Joent Casks, Force, Vossfaru Joent Casks, Horse Kame & Jonch: Dead Man, News Komet: A Tale in the Deaent 3, Net-Nord Joegnet: Hand of God, News Mage Knight Applicatypee, Nord Medicinal 2: Total Net-Nord | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 |
| Hill But Mas Schlossgespenst, list Hurrartussball, Het-Nord Jade Empire, Nere John Task Force, Vossfaru Joent Cask Force, Vossfaru Joent Casks, Force, Vossfaru Joent Casks, Horse Kame & Jonch: Dead Man, News Komet: A Tale in the Deaent 3, Net-Nord Joegnet: Hand of God, News Mage Knight Applicatypee, Nord Medicinal 2: Total Net-Nord | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 121 |
| Hell Bull dus Schloesgespenet, Test Herrardsusball, Hell-New Jade Engine, News Jade Casses, Newsbar Samer, Le Same & Lynchic Boad Mann, News Kamert, A Ribe In this Desert 3, Net-News Legend: Hand of God, News May Kinglin Application, New Mediewal Z. Fotal Vilar, News Mediewal Z. Fotal Vilar, News News News News News News News News | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 |
| Hell Bull dis Schlosopspepent, Test Hernardsschaff, Weise Judie Empire, Weise Judie Empire, Weise Judie Empire, Weise Judie Empire, Weise Judie Task Ferce, Voschrap Judie Casses, Visschlag Keine & Lynch Leise Men, Weise Kannet, 2 hallen in the Desart 3, Net News Cappent, Embor of God, News Mender, March 1994, Weise Mender, Weise Schamer, Send Visar, Weise Menders Age, Total Visar, Weise Menders Age, Send Visar, Weise Menders Age, Send Visar, Weise Mender Schaff, Send Visar, Weise Mender Sch | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 121 79 14 |
| Hell Bull dus Schlorospespense, Test Herraroschaft, Herri Herraroschaft, Herri Herraroschaft, Herri Herraroschaft, Herri Herraroschaft, Herri He | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 121 79 14 |
| Hell Bull dus Schlorospespense, Test Herrardsschaff, Herri Herrardsschaff, Herri Herrardsschaff, Herri Herrardsschaff, Herri Herrardsschaff, Herri Herrardsschaff, Herri | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 121 79 14 122 122 121 126 108 |
| Hell Bull dus Schlosopspeparet, Test Hernardusskall, Hell-West John St. 1980 Jude Engine, West Jude Engine, West Jude Engine, West Jude Engine, West Jude Casses, West-July St. 1980 Jude Casses, West-Jude Jude Casses, West-Jude | 120 25 9 78 60 8 25 9 9 16 14 121 79 14 122 121 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Test Herrardsschaff, Hell-New John Schlorospespenset, Test Herrardsschaff, Hell-New John English, News John English, News John Task Force, Vocarbus Jose Causer, Vocarbus Kennetz, A. Balle in the Desert 3, Net Helms Lugand: Hand of God, News Mage Knight Appticatypes, News Helming 25, Total Knight, News Paradistic, Ne | 120 25 9 78 60 8 25 9 16 14 121 79 14 122 121 124 108 124 124 125 124 124 125 126 127 127 127 127 128 128 128 128 128 128 128 128 128 128 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Test Herrardsschaff, Hell-New John Erngrin, News John Erngrin, News John Erngrin, News John Erngrin, News John Tack Force, Vocarbus Jose Causer, Vocarbus Men, Hell Same & Lynch: Deside Men, Heles Kenneth A. Balle in the Desert 3, Net Helm Lynch Hand of Bod, News Mage Knight Appticatypes, News Mage Knight Appticatypes, News Helmingh Z. Fold Mellingh Appticatypes, News Helmingh Z. Fold Mellingh Appticatypes, News Helmingh Carbon, Vocarbus Hell 2007, News Paraditis, Bott Para | 120 25 9 78 60 8 8 25 9 14 121 121 122 122 124 108 124 25 128 100 124 126 128 129 120 121 121 121 121 121 121 121 121 121 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Test Herrardsschaff, Hell-New John Ernardsschaff, Hell-New John Ernardsschaff, Hell-New John Ernardsschaff, Hell-New John Tack Forse, Vicoriany Jose Cause, Vicoriany Jose Cause, Vicoriany Jose Cause, Vicoriany Jose Garner, Vicoriany Jose Same & Lynch: Design & Hell-New Legend: Hand of God, Vicorian Hell-New Joseph H | 120 25 78 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 |
| Hell Bull dus Schlosopsponent, Test Hernarbusskall, Hell-New Judie Engine, News Judie Task Forze, Voschlos Schmetz, A. Balle Int de Desert 3, Hell-Nord Lugende Hand of Box Man, Hell Schmetz, Test March Mayer Lugende Hand of Box March 1998. News Medicine 2, Teal March 1998. New Hell Cally, News Medicine 2, Teal March 1998. New Hell Cally, News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Cally News Medicine 2, Teal March 1999. New Hell Call March 1999. New | 120 25 9 78 60 8 25 5 9 16 14 121 79 14 122 122 121 124 108 108 108 108 108 108 108 108 108 108 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Text Herrardsschaff, Hell-New Jode Empire, Newe Jode Empire, Newe Jode Empire, Newe Jode Text Force, Vocativa Jose Causer, Vocativa Jose Causer, Vocativa Jose Causer, Vocativa Kennet, A. Balle in the Desert 3, Net News Lagend: Hand of God, Newe Mage Knight Apoteckppe, Newe Mage Knight Apoteckppe, New Hadight Synery Games Collection, Self Neede for Speet: Carbon, Vocativa Hill 2007, News Paradice, Jest Paradice, Jest Paradice, Jest Paradice, Self Par | 120 25 5 9 78 8 25 5 9 16 60 8 8 25 5 9 16 14 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dus Schlorespespens, Test Herrarostacht, Ille Menarostacht, Victorian Menarostacht, Victorian Menarostacht, Ille Mena | 120 25 5 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dus Schlosopsponent, Test Hernarbusskall, Hell-Hernarbusskall, Hell-Hernarbusskall, Hell-Hell-Hell-Hell-Hell-Hell-Hell-Hell | 120 25 5 9 78 8 25 5 9 16 60 8 8 25 5 9 16 14 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dis Schlosospespens, Test Herrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardsschaff, Hell-Merrardschaff, Hell-M | 120 25 25 26 27 27 28 28 20 38 30 30 30 31 31 31 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 |
| Hell Bull dis Schlosospespensel, Test Herentrassball, Hick-New Jude Empire, News Jude Empire, Hand of Gold, News Hand, News Jude Empire, Hand of Gold, News Handward, 2: Ball Applicatypes, News Medicing All States (News Jude Empire), News Jude Empire, News Jude Hand Schaffen, News Jude Empire, News Jude Hand Schaffen, News Jude Hand | 120 25 25 26 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Test Hervarsusskall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Tack Force, Victorius Jose Cause, Vicorius Jose Cause, Vicorius Jose Cause, Vicorius Jose Garne, Vicorius Jose Garne, Vicorius Jose Garne, Vicorius Joseph Garnel, Jose Helman Garnel, Jose Paradito, Jose Par | 120 120 120 120 120 120 120 120 120 120 |
| Hell Bull dus Schlosospespenset, Test Hervarsusskall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Tack Force, Victorius John Tack Force, Victorius John Ernardsschall, Hell-New Legend: Hand of Gold, Waser Mage Kright Appticatypes, Heise Medicined 2: Foot Hell-New Legend: Hand of Gold, Waser Mage Kright Appticatypes, Heise Medicined 2: Foot Hell-New John Hell 2007, Waser Paradise, John Hell 2007, Waser School, Hell Paradise, John Paradise, Joh | 120 255 9 9 78 8 8 25 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 |
| Hell Bull dus Schlosospespenset, Test Hervarsusskall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Ernardsschall, Hell-New John Tack Force, Victorius John Tack Force, Victorius John Ernardsschall, Hell-New Legend: Hand of Gold, Waser Mage Kright Appticatypes, Heise Medicined 2: Foot Hell-New Legend: Hand of Gold, Waser Mage Kright Appticatypes, Heise Medicined 2: Foot Hell-New John Hell 2007, Waser Paradise, John Hell 2007, Waser School, Hell Paradise, John Paradise, Joh | 1200 9 79 9 80 80 80 |
| Hell Bull dus Schlorospespenset, Test Hernarbusskall, Hell-New Jade Engine, Newe Jade Engine, Newe Jade Engine, Newe Jade Langer, Newe Mage Knight Appteckppe, Newe Midnight Syeney Games Collection, New Hell 2007, Newe Parallis, Jest Reserved Dogs, Jest Robler Coaster Manual 2, Jest Robler Coaster Man | 120 9 79 60 80 8 8 8 25 25 25 25 25 26 27 121 122 122 121 124 126 126 127 127 128 128 129 129 120 120 121 121 121 121 122 123 124 124 125 126 127 127 127 128 128 128 128 128 128 128 128 128 128 |
| Hell Burk das Schlosospespenset, Text Hervarsusskall, Hell-New John Schlosospespenset, Text Hervarsusskall, Hell-New John Ergerin, News John Ergerin, News John Ergerin, News John Task Force, Vocativa Jose Causer, Vicarbay Man, Hell Burk Hell Berker, Vicarbay Man, Hell Burk Hell Berker, Vicarbay Mage Kinglint Appticatypes, News Mage Kinglint Appticatypes, News Mage Kinglint Appticatypes, News Hellinghist Dymery Games Catelation, Self News German Schlint Man, Hell Burk Hell Berker, News Hellinghist Dymery Games Catelation, Self News German Schlint Man, Hell Burk | 120 9 79 60 60 8 8 8 25 25 25 25 26 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dus Schlosospespensel, Test Herentrassball, Hell-Men Jude Empire, Never Jude Empire, Helm of Gold, Never Mags Knight Appticatypes, Never Mags Knight Appticatypes, Never Medicing 23: Total Virginia, Never Empire, Helm of Gold, Never Millinghist Systemy Games Collection, Test Medicing 23: Total Virginia, Never Seminary, Nev | 1200 9 79 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 |
| Hell Bull dus Schlosopsepasse, Test Herrardsschaff, Hell-New Lorder Empire, News Josef Empire, New Josef E | 120 25 5 6 11 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dus Schlosopsepasse, Test Herrardsschaff, Hell-New Lorder Empire, News Josef Empire, New Josef E | 120 9 79 90 60 8 8 25 5 25 25 26 25 27 79 14 122 121 122 121 124 126 127 127 128 129 120 121 121 122 121 121 122 123 124 125 126 127 127 128 129 129 129 120 120 120 120 120 120 120 120 |
| Hell Bull dus Schloesgespenst, Test Hernarbusskult, Helve Helve Legend: Hand of God, Vicer Mage Knight Apoteckppe, Henry Medievalt Z. Foot May Resident Apoteckppe, Henry Medievalt Z. Foot May November School, Hell Hernarbusskult, Helve Helle Hell Hell Help Hell Hell Hell He | 120 25 5 6 11 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 |
| Hell Bull dus Schlosespespensel, Test Herentrassball, Herb. Herb. Herentrassball, Herb. Herb. Herentrassball, Herb. He | 120 25 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 |
| Hell Bull dus Schloesgespenst, Test Hernarbusskult, Helve Helve Legend: Hand of God, Vicer Mage Knight Apoteckppe, Henry Medievalt Z. Foot May Resident Apoteckppe, Henry Medievalt Z. Foot May November School, Hell Hernarbusskult, Helve Helle Hell Hell Help Hell Hell Hell He | 120 9 79 60 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8 |





DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherziger und gnadenlosen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert und gegen die gigantlischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte tassen keine Wünsche offen. Erscheint. September 2006.

* Ausweiskopie des Pfäminnempfängers notwendig.

DE BALLETINIA BEALT COCCAC

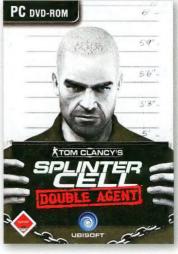
PRÄMIENNUMMER: 003040

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT*

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent knüpft an die traditionelle Innovationsfreude der Splinter Cell-Reihe an und revolutioniert das Spionage-Action-Genre. Es führt ein nie da gewesenes Doppelagentenkonzept und ein neues Spielprinzip ein. Zum ersten Mal erlebt der Spieler die unbarmherzige Spannung und die gnadenlosen Zwangslagen im Leben eines Doppelagenen. Technik, Spielerlebnis und Inszenierung bilden ein gelungenes Gesamtpaket. Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Krachert Erscheint: Oktober 2006.

* Ausweiskopi des Pränienempflängers notwendig.

* PRÄMIENNIMMER: 003060





BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Packende Storyline voller Intrigen und Wendungen, basierend auf Fakten, Mythen und Fiktionen, Erscheint: September 2006.

PRÄMIENNUMMER: 003052



NEVERWINTER NIGHTS 2

Herausragende Grafik, komfortablerer Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: NWN 2 hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht, Erscheint: September 2006.

PRÄMIENNUMMER: 003029



Der Ego-Shooter Prey ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Kaum zu glauben, was Sie hier erleben! Ausweiskopie des Prämlenempfängers notwendig,

PRÄMIENNUMMER: 002947



MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION

Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem 5.1 Surround Headset befinden Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Spieler ein Muss!

PRÄMIENNUMMER: 003034



SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Das zeitlose Spielerlebnis und der faszinierende Charme der Knuddelgrafik garantieren viele unterhaltsame Stunden und durchspielte Nächte.

PRÄMIENNUMMER: 003051



GOTHIC 3

Noch nie sah die Welt von Gothic schöner aus. Die Umgebungen kommen dank deutlich mehr Details noch lebendiger rüber. Ein Hammer! Erscheint: 13.10.2006

PRÄMIENNUMMER: 003028



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de -50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.

PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION

Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.

PRÄMIENNUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



| oupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 | (0)89 20 028 11 |
|---|-----------------|
| ür Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277 | _ |

| Für | Öster | reich | Lese | erser | vice | Gmb | H, SI | t. Leo | nhar | der S | itr. 10 | 0, A | - 50 | 81 | Anit | , Fax | K: +4 | 43 (| 0)62 | 246 8 | 382 | 527 | 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | - |
|-----|-------|----------|------|---------------|------|------|---------------|-----------------|------|---------------|---------|-------------|---------------|-----|------------|-------|--------|--------|------|-------|-----|-----|----|----|----|----|---|----|---|-----|-----|----|----|----|---|----|-----|----|----|-----|-----|
| - | | - | | | | | | | - | | | - | | | - | - | - | - | | - | * | - | - | | | - | - | - | - | - | - | - | - | - | | - | | - | | - | - = |
| | | Ja (€ | icl | n m 2 Ausp | öch | te i | das O/Busq | PC L): Nusla | ACI | 100 69,60/ | -At | dsyst 00 | mi ı; Östa | t D | UD ch € | 64,80 | 1/12 H | lasq.) | | | I | Fo | lg | ei | nc | le | P | rä | n | iie |) [| ni | öc | ht | е | ic | h I | na | be | en: | |

| _ | 1. 1-1 V-Li- 1 DO COTICO OL 40 OL 1 DUD |
|---|--|
| | Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DUD |
| | |
| | UITCHTIE. Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschicht wir |
| | and the non-time time onlines rester was use, west the interpretations us refer intrinsical initial eventual and |
| | C P1 00 (50 0 |

(€ 57,60/12 Rusgaben (≈€ 4,80/Rusg.); Rusland € 69,60/12 Rusgahen; Osterreich € 64,80/12 Rusg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname Straße, Hausnummer Pl.7. Wohnort Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift: (*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ. Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon og

| Folgende | Prämie möchte ich haben: |
|----------|--------------------------|
| Prämie | Prämiennummer |

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen) Kreditinstitut:

PR Bankleitzahl:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Kontoinhaber

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der Pc ACTIONI Ber Werber muss selbst kein Abonnent von Pc ACTIONI sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann von Pc ACTIONI sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann dansch jederzeit mit einer Frist von eine Monatens und Wonstensen deschriftlich gekündigt werden. Die Prämie gelt erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt um für Pc ACTIONI Bilts beachters Sei, dass die Beileiferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von dies zwei Wochen nicht immer mit der nichteten Ausgabe beginnen kann richteten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

E-Mail über interessante Angebote informieren (auf. streichen).



Die Hitman-Macher kündigen einen neuen Titel an. Diesmal schlüpfen Sie in die Haut eines verurteilten Psychopathen.

ACTION-ADVENTURE | Stellen Sie sich ein Pärchen vor, das in etwa so harmoniert wie George Bush mit Saddam Hussein oder ein Mann mit Alice Schwarzer. Zwei Kerle,

die unterschiedlicher nicht sein könnten: Kane und Lynch. Der eine ist ein gescheiterter Söldner, der andere ein psychopathischer Mörder. Das Duo kann sich auf den Tod nicht leiden, muss jedoch zusammenarbeiten, um ein großes Geldvermögen unter die Fuchtel zu bekommen. Zumindest in der Theorie – in der

Praxis sitzen die Tunichtgute hinter schwedischen Gardinen und warten auf ihre Hinrichtung. Viel Spielzeit haben die beiden schweren Jungs also nicht mehr, meinen Sie? Im Gegenteil! Irgendwie sollen sich die Halunken ja schließlich befreien.

VERSPRICH DICH NICHT!

Wie iedoch der Weg an die frische Luft konkret aussieht, verraten die Entwickler von IO Interactive noch nicht. Angekündigt ist dagegen, Kane & Lynch: Dead Men mit einem umfangreichen kooperativen sowie einem Online-Modus auszuliefern. Vor allem Team-Taktiken sollen eine zentrale Rolle spielen. Die PR-Abteilung verspricht selbstverständlich vollmundig ein ultimatives Spielerlebnis: "Einen vergleichbaren Titel hat noch kein Spieler dieser Welt gesehen. Dies gilt sowohl für die Grafik als auch für das Gameplay. [...] Wenn Sie jetzt noch eine packende Story, einen Anti-Helden und einen Psychopathen hinzufügen, haben Sie Kane & Lynch: Dead Men, die ultimative Next Generation-Erfahrung, SO Larry Sparks von Eidos, dem Vertrieb. Gut, der Mann macht auch nur seinen Job ... Interessant ist auf jeden Fall, dass derTitel sich offensichtlich nur an Erwachsene wendet. Bereits die Ankündigung spricht von einer "gewalttätigen und chaotischen Reise" der beiden Protagonisten sowie ihrer "brutalen" Einstellung zu Recht und Unrecht. Erscheinen soll das Knast-Abenteuer übrigens im Laufe des nächsten Jahres. Einen genaueren Zeitraum nennt Eidos im Moment noch nicht. Info: www.ioi.dk



COLIN MCRAE: DIRT

Fahr den Karren in den Dreck



Im siebten Teil bekommt die Kultserie einen neuen Namen spendiert. Das ist aber bei Weitem nicht die einzige Änderung.

RENNSPIEL | In Zukunft wollen die britischen Entwickler den Querfeldeinrennen mehr Aufmerksamkeit widmen. Das bedeutet natürlich nicht, dass Sie auf die vielen Original-Rallyes rund um den Globus verzichten sollen. Die Codemasters wollen lediglich frischen Wind in die Rennspielreihe bringen und den Spieler neben beliebten Modi wie Zeitfahren und Etappenrennen mal etwas anderes bieten.

So soll es in *Dirt* jede Menge neuer Mehrspieler-Optionen geben, darunter ausgiebige Wüstenrennen à la Paris-Dakar. Behalten Sie die Orientierung und finden Sie den schnellsten Weg zum Ziel, lautet die Aufgabe. Außerdem an Bord: der berüchtigte Pikes-Peak-International-Wettbewerb. Da brettern Sie mit 850 PS starken Boliden durch die kurvenreichen Rocky Mountains – ohne Streckenbegrenzung. Der neue *Colin McRae* geht 2007 an den Start.

Info: www.codemasters.de/dirt

LEGEND: HAND OF GOD

Landwirt angegriffen



Greifen Sie zu Mistgabel und Schwert und retten Sie die Bauern des Landes vor finsteren Dämonen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Trotz fortgeschrittener Zivilisation sind die Menschen noch immer Jäger und Sammler. Diesen Trieb macht sich auch das Hamburger Entwicklerstudio Master Creating zunutze und schickt Sie 2007 in Legend: Hand of God in actiongeladene Kämpfe mit grauenhaften Kreaturen und auf die Suche nach immer besseren Gegenständen und Waffen. Wer also Diablo, Sacred und

Titan Quest liebte, stürzt sich mit Inbrunst in die Legend-Missionen, die Auswirkungen auf die Spielwelt haben. Retten Sie beispielsweise Flüchtlinge, kaufen Sie später in deren Lager ein. Lassen Sie sie aber verrotten, hat das zur Konsequenz, dass Sie Ihr Hab und Gut nur woanders verscherbeln können. Die Kämpfe wollen die Entwickler besonders spektakulär in Szene setzen, verzichten dafür aber auf einen Mehrspieler-Modus und eine zufallsgenerierte Welt.

Info: www.anaconda-game.de

LIES MICH!

Electronic Entertainment Expo (E3)

Vermischtes | Dieses Jahr fand wohl die letzte traditionelle E3 in Los Angeles statt. Für 2007 speckt die Messe mächtig ab und konzentriert sich aufs Wesentlicher, den Kontakt zwischen Industrie- und Pressevertretern, wie zum Beispiel uns fachmännischen PC ACTION-Redakteuren. Wahrscheinlich verzichten die Veranstatter nicht nur auf pompöse Stände, sondern auch auf die beliebten Messe-Babes (Foto). Skandall "Es ist nicht tänger notwendig und effizient, eine große Industrie-Mega-Show zu veranstalten" und er Frietzfahmerz dessenio



Industrie-Mega-Show zu veranstalten", lässt Douglas Lowenstein von der Entertainment Software Association (ESA) verlauten. (LC) Info:www.e3insider.com/portal

Jade Empire

Rottenspiet | Biowares spaßiges Konsolen-Rollenspiet erscheint bekanntermaßen auch für den PC. Neben einer intuitiven Maus- und Tastatursteuerung und höheren Bildauflösungen, bietet die PC-Fassung von



Jade Empire auch eine verbesserte Künstliche Intelligenz, neue Monster und Feinde, sowie frische Kampfbewegungen. Nun sind auf der offfiziellen Internetseite neue Bilder aufgetaucht, die sich Rollenspiel-Anhänger unbedingt reinziehen sollten. Termin: Ende des Jahres.

Info: jade.bloware.com

Fußball Manager 2007

Sportmanager | Es ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Ende Oktober erscheint der neue Fußball Manager für das Jahr 2007. Der Gottvater der Serie, Gerald Köhler, beglückte uns diesen Monat mit einem Besuch in der Redaktion und präsentierte unter anderem den Sim City-ähnlichen Aufbau-Modus, bei dem Sie Ihr Vereinsgelände mit 100 Gebäudetypen ausbauen. Außerdem steuern Sie in der Variante Spielerkarriere einen einzelnen Kicker Ihrer Mannschaft im 3D-Modus. Nett! (LC) Info: ywww.fussballmanaser2006.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

| RANG | TREND | VORMONAT | TITEL | VERTRIEB |
|------|----------|----------|-------------------------------|------------|
| 1 | - | 2 | Guild Wars: Factions | Flashpoint |
| 2 | - | -1 | Titan Quest | THO |
| 3 | A | В | Die Sims 2 | EA |
| 6 | W | 3 | World of Warcraft | Vivendi |
| 5 | _ | 10 | Counter-Strike Source | Vivendi |
| 6 | - | NEU | Prey | Take 2 |
| 7 | - | 4 | FIFA Fußball-WM 2006 | EA |
| 8 | _ | NEU | Civilization 4: Warlords | Take 2 |
| 9 | | NEU | Die Sims 2: Open for Business | EA |
| 10 | | 7 | Rise & Fall | Midway |
| | | | Quelle: | SATURN |



AUF AB-18-DVD DEMO

VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Hinter Rittern



Falls Sie Ab-18-Abonnent sind, freuen Sie sich: Auf unserer DVD finden Sie die Demo zum Fantasy-Actionkracher. ACTION | Vor gut einem Jahr präsentierten wir Ihnen weltexklusiv den vielversprechenden Actiontitel im neuen Might and Magic-Universum. Nun darf sich die Zockerschaft selbst davon überzeugen, wie spaßig es ist, Orks, Trolle und Ritter zu verdreschen. Denn die so genannte "Body Awareness"-Technik vermittelt ein einzigartiges Mittendrin-Gefühl. Beispiel: Ein Ork packt Sie am Hals, guckt grimmig und schmeißt Sie mit Schmackes durch den Raum. Sie landen auf dem Rücken, richten sich auf und behalten dabei den Gegner über Ihre Brust hinweg im Blick, Arme und Beine sind stets zu erkennen.

Genial! Die Demo beinhaltet das Tutorial sowie einen Teil der beeindruckenden E3-Demo, Außerdem haben wir uns diesen Monat den in England produzierten Mehrspielerpart vergegenwärtigt und sind positiv überrascht: In einer Art Battlefield im Might and Magic-Gewand liefern Sie sich hitzige Nahkämpfe, zaubern Feinde über den Haufen oder machen sich als Dieb unsichtbar und lauern nichts ahnenden Spielern auf. Auf unserer DVD befindet sich auch ein Filmchen zu diesem lässigen Crusade-Modus, Kleiner Wermutstropfen: Der Veröffentlichungstermin von Dark Messiah verschiebt sich auf "Mitte bis Ende Oktober", verlautet Vertrieh Uhisoft Lukasz Ciszewski

Info: www.mightandmagic.com

Körperwelten

Bei Dark Messiah bestaunen Sie den virtuellen Körper des Helden aus der Ego-Perspektive. Folgende Titel haben dies auch versucht.



Dieses Bild aus einer frühen Alpha-Version von Darkstar One zeigt, wie der Spieler aus der Ego-Perspektive elegant durch den Weltraum stampft. Uncool ist jedoch, dass nach wenigen Sekunden die Anzeige "Sie sind tot!" erscheint.



Auch bei Age of Empires 3 haben die Entwickler die so genannte "Body Awareness"-Funktion ausprobiert. Resultat: Der Spieler tritt unfreiwillig alle Einheiten und Gebäude zu Brei und wetliert.



Der lang erwartete Ego-Shooter namens PC ACTION Simulator 2006 wird wohl nie erscheinen. Grund: Manche Körpertexturen sind so riesig, dass sie kein Computer in absehbarer Zeit darstellen könnte.



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT WEINT DER ABGESÄGTEN US-SPIELEMESSE E3 WENIG TRÄNEN NACI



Leipzig >>> Los Angeles

Es gibt diese großen Erteuchtungen im Leben, auf die man langsam, aber unaufhaltsam zusteuert, auch wenn einem das noch nicht bewusst ist. Aber dann hast du diesen einen Moment, in dem dir altes klar wird, und du weißt, welchem Schicksal du ausgeliefert bist - es gibt kein Zurück mehr. So etwas gibt es nicht nur im Traualtar-Umkreis, sondern auch angesichts großer Branchenerschütterungen. Dass die alljährlich in Los Angeles stattfindende E3-Messe in die Tonne gehört, wurde mir im Jahr 2004 endgültig klar. Da versuchte ein vorführender Strategiespiel-Designer vergeblich, in seinem stickigen Kabäuschen gegen den subgewooferten Lärmteppich der anliegenden Stände anzubrüllen. Heiserkeit, Schweißausbrüche, Irritationen und das schon am Morgen des ersten Messetags. "Was machen wir hier eigentlich?" Diese Frage stellten sich inzwischen auch einige der größten Aussteller, die vor ein

paar Wochen den gemeinsamen Ausstieg aus der E3 verkündeten: zu aufwendig, zu teuer, zu viel Spektakel, zu wenin Rusiness Als Fachmesse war die E3 von Anfann an geplant gewesen, aber lasche Registrierungsanforderungen unterminierten diesen Anspruch, die Schar der offensichtlichen E3-Touristen wuchs mit den Jahren, Ironie des Schicksals: Electronic Arts, einer der Rädelsführer der E3-Absager, trug im Laufe der Jahre mit immer protzigeren und lauteren Ständen maßgeblich zum Verfall der Sitten bei. Die E3-Implosion führt jedenfalls dazu, dass die Leipziger Games Convention zum Messemekka der westlichen Computerspielewelt aufsteigt. Untrügliches Zeichen: Immer mehr US-Spielemacher erkundigen sich bei mir nach der korrekten Aussprache (beliebt, aber falsch: "Liebzick"). Freier Publikumszugang, Businessbereich für die Aktenköfferchen-Fraktion. deutsches Bier - wer will da Los Angeles vermissen?



Nach all den Jahren verpasst Radical Entertainment dem bekannten Film aus den 80er-Jahren eine PC-Umsetzung.

ACTIONSPIEL | In Scarface schlüpfen Sie in die Haut von Tony Montana, dem Helden des Film von Al Pacino. Sie starten eine Karriere als Kleinkrimineller und versuchen, in der Untergrundszene vom sonnigen Miami Fuß zu fassen. Wer es geschickt anstellt, stampft ein ganzes Gaunerimperium aus dem Boden und verdient mit Drogengeschäften und Geldwäsche jede Menge Zaster. Mit dem nötigen Kleingeld in der Rückhand kaufen Sie sich Einrichtungen wie Banken, Plattenläden oder Waffengeschäfte. Die frei begehbare Stadt bietet viel spielerische Freiheit, und sobald sich Ihr Ruf erst mal in der Szene herumgesprochen hat, hagelt es diverse Aufträge. So liefern Sie sich packende Autoverfolgungen mit der Polizei oder tragen im Hinterhof Bandenkriege aus. Die stark an GTA: Vice City erinnernde, grellbunte Optik hätte allerdings noch einige Schönheitsoperationen in Form von feineren Texturen und Bump Mapping nötig. Scarface soll Ende des Jahres erscheinen Ralph Wollner

Info: www.scarfacegame.com

STAR WARS: EMPIRE AT WAR - FORCES OF CORRUPTION

Unter guten Sternen

Seit *Empire at War* lassen sich die Begriffe "*Star Wars"* und "gute Echtzeit-Strategie" ohne Gewissenskonflikte in einem Satz unterbringen. Bald erscheint das Add-on.



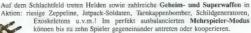
ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Erweiterung Forces of Corruption widmet sich den filmischen Episoden 5 und 6. Die Rebellen kaperten endlich ihren ersten Todesstern und zerlegten ihn wie polnische Autodiebe in seine Einzelteile. Im Universum herrscht Chaos - ideale Bedingungen für Kriminelle. Deshalb mischt sich eine dritte Partei mit lauter Verbrechern und anderem Gesindel unter der Führung des Oberfieslings Tyber Zann in den galaktischen Krieg ein. Neben neuen Helden und Einheiten wertet Forces of Corruption das Hauptspiel um 13 frische Planeten auf. Ebenfalls neu ist Ihre Vorgehensweise: Als Angehöriger der kriminellen Organisation vermeiden Sie offene Kämpfe und schicken stattdessen Saboteure zu den gegnerischen Stützpunkten. Diese verlangsamen die dortige Produktion und schaden somit dem Feind. Die Korruption des Universums beginnt voraussichtlich im vierten Quartal 2006. Alexander Frank

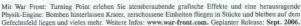
Info: http://www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php

Anzeige



War Front: Turning Point ist ein rasantes Echtzeitstrategiespiel mit Basenaufbau in einem aufregenden Science-Fiction-Szenario. Die spannende Story wurde von Hollywood-Drehbuchautoren verfasst, erzählt wird sie mit über 70 Minuten abenteuerlichen Filmsequenzen.







SABOTAGE 1943

Europa-Tournee

Widerstandskämpferin Violette Summer reist während des Zweiten Weltkriegs durch unseren Kontinent und haut Nazis auf die Eier. Und das möglichst lautlos.

ACTION-ADVENTURE | Am besten lässt sich Sabotage 1943 als Splinter Cell im Zweiten Weltkrieg beschreiben – mit dem Unterschied, dass der Sam Fisher im Schleichtitel von Dtp Möpse besitzt. Auf der Jagd nach Pixelnazis dackeln Sie durch die legendäre Notre-Dame-Kathedrale in Paris, den Hamburger Hafen, die Bunker der französischen Maginot-Linie und die polnische Hauptstadt Warschau. Die neuen Bilder und ein uns präsentiertes Video des Schleich-Shooters machen einen guten Eindruck. Übrigens: Falls Sie schon jetzt Bock auf eine Partie Sabotage 1943 haben, dann besuchen Sie einfach den Anaconda-Stand auf der diesjährigen Garmes Convention. Sonst müssen Sie bis Januar 2007 warten.

LIES MICH!



Caesar 4

Aufbau-Strategie Hurral
Caesar 4 ist der erste Titel der
Serie, der auf eine 3D-Engine
setzt. Durch die räumtliche Optik
kommen viele Details erst richtig
zur Gettung und der Titel wirkt
wesentlich Lebendiger als die

Vorgänger. Sie übernehmen die Rolle eines römischen Gouverneurs und versuchen mit dem Aufbau einer bübenden Metropole die Gunst des Imperators zu erlangen. Wenn Sie es richtig anstellen, steigen Sie selbst irgendwann zum Geesanen auf. Bis es soweit ist, wehren Sie sich gegen wilde Barbarenhorden, fahren ordentliche Gewinne ein und hatten die Bevolkerung bei Laune. Um Abwechslung zu gewähren, vertraut Ihnen der Imperator ab und zu Extraaufgaben an. Fans freuen sich auf den Winter, denn Caesar 4 soll nach dieses Jahr in die Regale kommen. [Ewi

Info: www.caesariv.com



Anstoß 2007

Sportmanager | Der neueste Teil der Fußbaltmanager. Serie hat den Gold-Status erreicht und ist seit dem Bundestiga-Start am 11. August im Handel. Anlässlich des 15-jährigen Bestehens von Aszaron gibt es Anstoß 2007 in einer schmucken Jubiläumsedtition, die neben der

jungsten Version Vorgängertitel der Serie beinhaltet (*Anstoß 2 Gold, Anstoß 3*, Anstoß Action, Anstoß Action G17/61. Da uns Accaron aber offensichtlich vergessen hat, haben wir kein Rezensionsexemplar bekommen – deshalt befindet sich kein Test zu *Anstoß 2007* im Heft. Fans der Serie freuen sich auf jeden Fall über die vielen Neuerungen, wie zum Beispiel das überarbeitete Trainingssystem und das einsteigerfreundliche Benutzermenii. (nw) Info www.mausbess2007.6e



PC Games Hardware: Sonderheft "Spieletuning" 04/2006

Vermischtes Im neuen Sonderheft von PC Games Hardware geht es um Spieletuning. Wer die PCGH-Premium-Nummer zu World of Warcraft und die PCGH-Extended-

Ausgabe zu Counter-Strike Source 1.6, Oblivion, NTS: Most Wanted und Battlefield 2 verpasst hat, besitzt die einmalige Chance, die Artiket nun in einem Heft vereint zu bekommen. PCDH gibt Tipps zum besseren und schnelteren Spielen, leilweise in Zusammenarbeit mit Profi-Clans. Das Sonderheft Spieletuning (Ausgabe 04/2006) erscheint am 30. August 17 in 6,99 Euro und bietet eine vollgepackte DVD-ROM mit Vollversionen, Programmen und Treibern. Dazu gibt es ein World of Warcraft-DIN-A1-Poster. (RW)

Info: www.pcgameshardware.de

Simon the Sorcerer 4

Adventure: Der sympathische Zauberer ist zurück: Ersten Infos zur Folge spendiert die Berliner Spieleschmiede Silver Style (The Fall) dem Spektakel eine nagelkeue 30-Engine, die für ein extrem detailliertes Abentauer-Szenario sorgen und die Grafik des enttäuschenden Vorgängers Silmon the Sorcerer 30 vergessen machen soll. Fans dürfen sich zudem auf eine spannende Hintergrundgeschichte sowie eine Vielzahl kniffliger Rätsel freuen. Silmon the Sorcerer 40 erscheint Anfang 2007. [RW]

Info: www.silver-style.de

WAR FRONT: TURNING POINT

Sei nicht sauer, Kraut!



Zwar schlagen Sie wieder Schlachten im virtuellen Zweiten Weltkrieg, doch dieses Mal mit total abgefahrenen Einheiten.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Den Verlauf des Zweiten Weltkriegs kennen Sie aus unzähligen Strategie- und Actionspielen (und dem Geschichtsunterricht!) bestimmt in- und auswendig. Vielleicht haben Sie sich auch schon mal gefragt, wie dieser Konflikt verlaufen wäre, hätten die Kriegsparteien andere Waffen zur Verfügung gehabt. Diese Frage beantwortet Ihnen War Front: Turning Point von Digital Reality. Wie in jedem Vertreter dieses Genres mit dem gleichen Szenario ziehen Sie aufseiten der Alliierten oder Deutschen in die Schlacht. Sie errichten eine Basis und produzieren Infanteristen, Panzer, Jetpack-Soldaten, Mechkrie-

ger ... Richtig gelesen, die Einheiten in War Front entsprechen nicht nur denen der Realität. Allerdings basieren einige der abgefahrenen Gerätschaften sogar auf echten Plänen der damaligen Wissenschaftler. Mit diesen Superwaffen bringt der Titel frischen Wind ins Szenario. Klassisch präsentiert sich dagegen das Spielgeschehen. Die schnellen und actionreichen, aber trotzdem taktischen Kämpfe unserer Vorabversion machen Laune. Glanzlicht ist die direkte Steuerung einiger Einheiten. Beispielsweise springen Sie bei Bedarf in Geschütztürme und ballern wie in einem Shooter alles nieder. Der viel versprechende Titel soll bereits Ende September in den Läden anlanden. Andreas Rertits

Info: www.war-front.de



AB-18-EDITION



Sie aind erwachsen? Sie hassen Zensur und lieben Computerspiele? Sie brauchen die PC ACTION-Ab 18 Edition

Jugendschutz ist gut und wichtig.
Aber eben nur für Jugendfüche, Ecklusiv und nur im Abonnement bieten wir Volljährigen die Möglichkeit, in den Genuß von Demoversionen von Spielen zu gelangen, die nicht für Jugendliche freigegeben sind. Außerdem liefern wir Ihnen so oft es geht Videosin einer längeren Schnittfassung mit mehr Pixelblut und noch mehr Action.

Sie können das "Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

Losung A: Besuchen Sie die unters stehende Internetadresse. Hier finden. Sie Prämien-, Jahres- und Mini-Abos auch in der Ab-18-Edition. Falls Sie bereits ein Abo von PC ACTION DVD beziehen, können Sie es über den Menüpunkt. Abo-Service" auf die Ab-18-Edition umstellen.

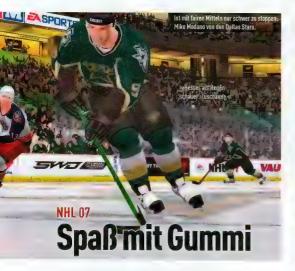
Lösung B. Schicken Sie Ihre Bestellungzusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses per Post, Fax oder E-Mail an:

Computec Media AG Aboservice CSJ Postfach 14 02 20 80452 München Fel.: +49 (0)89 20 959 125 Fax: +49 (0)89 20 028 111 E-Mail: computec@csj.de

Betreff: "Ich will ein Abo der Ab-18-Edition von PC ACTION!"

Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo übrigens automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert.

HTTP://ABO.PCACTION.DE



Bald ist Eiszeit: Ab September dürfen Sie wieder der virtuellen Hartgummischeibe hinterherjagen.

SPORTSPIEL | Alle Jahre wieder erscheint eine neue NHL-Version, diesmal soll vor allem das Passspiel mit dem rechten Analogstick eines Gamepads "so intuitiv wie nie" klappen. Sechs computergesteuerte Spieler-Arten (Individualist, Spielmacher, Scharfschütze, Power Forward, Offensivverteidiger und Abwehrspezialist) machen die Partien nach Angaben der Vertriebsfirma Electronic Arts besonders realitätsnah. Die Torhüter sollen über eine bessere künstliche Intelligenz verfügen und die Abwehrcracks konsequenter zur Sache gehen. Erweitert haben die Macher die so genannten Dynasty-Modi für die nordamerikanische Profiliga und Deutsche Eishockeyliga DEL. Nach wie vor übernehmen Sie hierbei nicht nur die Rolle als Spieler, sondern kümmern sich ferner um Verträge, Taktik, Aufstellung, Transfers, Finanzen und so weiter. Für Erfolge gibt es Vertrauenspunkte, die Sie investieren können, um Ihr Team zu stärken. Wer das Toreschießen üben möchte, kann dies beispielsweise beim Penaltyshooting tun, das diesmal wieder vertreten ist. Minispiele für bis zu vier Teilnehmer im Free-4-All-Modus an einem PC sollen zudem für Abwechslung sorgen. Selbstverständlich bietet der Titel auch wieder einen Online-Modus. NHL 07 soll am 14. September erscheinen. Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de



Tritt-Fest

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist vorbei und der Liga-Alltag hat uns wieder. Passend dazu steht der alljährliche FIFA-Ableger in den Startlöchern.



SPORTSPIEL | Seit knapp drei Jahren liefern sich die FIFAund Pro Evolution Soccer-Serien einen heißen Kampf um den Genre-Thron. Ende vergangenen Jahres musste sich FIFA 06 (84% Einzelspielerwertung, PC ACTION 11/2005) Konamis PES 5 (89%, PCA 12/2005) geschlagen geben, zumindest was unsere Testergebnisse anbelangt. Dieses Jahr will EAs Vorzeigesporttitel spielerisch aufholen und plant zudem interessante Neuerungen, die der Präsentation zugutekommen. So sollen die virtuellen Zuschauer im Stadion auf die Leistung der Mannschaften reagieren: Gefällt dem Publikum das Gekicke, macht sich dies in euphorischen Gesängen nach Toren bemerkbar, läuft es mal nicht so gut, fegt ein frustriertes Raunen durch das Pixelstadion. Außerdem erwartet Sie eine Online-Liga, bei der Sie Ihre Lieblingsmannschaft durch die Salson begleiten. FIFA 07 erscheint am 2. Oktober. Lukasz Ciszewski

Info: www.electronicarts.de



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Schlachtwächter

Größer, schöner und intelligenter soll es ausfallen - da rollt ein dickes Schlachtenepos an. Wetzen Sie schon mal die Klingen.

RUNDEN-STRATEGIE | Wer Rome: Total War mochte, wird Medieval 2: Total War lieben. Entwickler Creative Assembly jagt Sie wie schon beim Vorgänger Medieval: Total War ins Mittelalter , Diesmal erwarten Sie neben gigantischen Echtzeit-Schlachten und einer aufgemotzten Optik (Shader 3.0, Wettereffekte, hochaufgelöste Texturen) auch subtilere Möglichkeiten als schnöde Gewalt, um Einfluss auf Ihre Expansion zu nehmen. So wurde der Diplomatieteil aufgebügelt und protzt in einer Infozeile mit Reaktionen auf Ihre Angebote. Das verbesserte Rekrutierungssystem lässt nur noch die Ausbildung von maximal fünf Trupps pro Runde in aufgewerteten Burgen zu, deren künstliche Intelligenz stark verbessert ist. Hüten Sie sich ab November vor cleveren Rückzügen und Scheinangriffen!

info: www.totalwar.com



Bürgerkrieg, Armut, Kriminalität – auch im Nachfolger zu Boiling Point stecken Sie mitten im Schlamassel.

EGO-SHOOTER | Karibik, 2010: Keine Piraten auf dem Meer, dafür beuten Banditen auf der Straße die verarmte Bevölkerung aus. Drogen überschwemmen das Land und die Regierungsarmee kümmert sich nur um ihr eigenes Wohl. White Gold: War in Paradise könnte bald genauso gut in Deutschland spielen - aber die Karibik ist halt cooler. Ihre Aufgabe: Gehen Sie einigen geheimnisvollen Entführungen nach. Dass

dieser an sich unspektakuläre Detektiv-Job zu actionreichen Gemetzeln ausartet, dürfte klar sein. Die Macher versprechen Hunderte zerstörbarer Gebäude und 25 Militär-Spielzeuge wie Trucks, Boote, Helikopter und Panzer. Acht unabhängige Parteien handeln miteinander oder rotten sich gegenseitig aus. So findet sich Ihr Held des Öfteren in Gefechten zwischen der Staatsarmee und den Mafiakillern wieder. Ob er da eine Überlebenschance hat, erfahren Sie wohl im dritten Quartal 2007.

Info: www.playten.com



Ab 25.08.2006 im Handel.





PlayStation.2







LIONSGATE



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Heilige Dreifaltigkeit



Drei Parteien kloppen sich um das Erz Tiberium und die letzten bewohnbaren Gebiete der Erde.

ECHTZEIT-STRATEGIE | In den nächsten Monaten will Electronic Arts die Katze aus dem Sack lassen. Dann erwarten Sie nach und nach frische Infos zu allen drei Fraktionen von Command & Conquer 3. Noch vor der Enthüllung der dritten Partei (neben GDI und NOD) auf der Games Convention in Leipzig (ab 24. August) verriet Produzent Mike Verdu weitere interessante Fakten. Demnach ist die C&C-Welt jetzt durch die nachwachsenden Tiberium-Vorkommen in

gelbe (wenig) und rote Zonen (viel Tiberium) unterteilt. Wo das wertvolle Gelumpe regelrecht wuchert, sind gute Voraussetzungen gegeben, um die Kriegskasse zu füllen. Dann rollen bei der GDI etwa Predator Kampfpanzer, schwere Mammut-Panzer oder die mobile Artillerie Juggernaught vom Band. Neben schneller leichter Infanterie sind auch schwer gepanzerte und damit lahmarschige Zone Troopers sowie Spezialeinheiten wie das Special Forces Commando und Elite-Scharfschützen ab 2007 mit von der Partie.

Info: www.ea.com/official/cc/cc3/us

RESERVOIR DOGS™ interactive game, software and packaging © 2006 SCi Games Ltd Developed by Sitz Games Limited "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Pic, Eidos Interactive Litd and Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ motion picture © 1991 Dog Eat Dog Productions, Inc. LIONSGATE and the logo are trademarks of Johns Gate Entertainment Inc. Cortains software that is copyright of Bitz: Games Limited 2006 Voiatile Games™ and the Volatile Games logo are trademarks of Volatile Games, a division of Blitz Games Ltd. All rights reserved. ♣ and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the Linited States and/or other countries

Für die einen inflationär, für die ar

fast schon zur Pflichtausstattu

kultig: Orks gehören in Fantasy-Spiele

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Grün hinter den Ohren

Vom unerfahrenen Hansel zum Superheiden. Bald hetzt Ihnen Namco einen ganzen Haufen Fantasy-Zeugs auf den Hals.

ACTION-ROLLENSPIEL | Ein fünfköpfiger Apokalypse-Drache spuckt Feuer und Galle im ganzen Fantasy-Reich. Um ihn zu besiegen, führt der Spieler einen maximal ebenfalls fünfköpfigen Rettungstrupp in den Kampf. Das Echsenviech soll dem Hobby-Abenteurer einiges an Taktik abverlangen, etwa Charaktergruppen mit sehr guter Rollenverteilung zwischen Nah-, Fernkämpfern und Zauberern. Neu: von der Gruppe als Team ausgelöste Attacken. Das gleichnamige Pen-&-Paper-Rollenspiel funktioniert wie Dungeon Siege 2. Wer sich durch Zauberbücher durchfrisst und auf diese Weise Grips in der Birne anreichert, steigert seinen Intelligenzwert. Stochern Sie dagegen mit Ihrem Schwert in den Feinden herum, schwellen Ihre Muskeln an, Interessierte Fantasy-Fans fiebern dem Herbst entgegen. Alexander Frank Info: http://mageknight.deepsilver.com



Haben Sie das Hauptspiel erfolgreich gemeistert? Dann sind Sie bestens gerüstet für das Erweiterungspack, das Sie auf die böse Seite verschlägt.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Einfach mal so richtig Böse sein und den Fieslingen zum Sieg verhelfen, das wollten Sie doch bestimmt schon immer. Im Add-on Der Aufstieg des Hexenkönigs zum Strategiespiel Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 schlüpfen Sie in die Rolle einer unheimlichen Partei. Nein, nicht der CDU, sondern den Schergen des dunklen Hexenkönigs von Angmar. Die Erweiterung erzählt, wie der bleiche Knabe an die Macht kam, das Reich Angmar unterwarf und in das Land Arnor einfiel. Strategen bekommen also wieder viel zu tun. Natürlich spielen Sie nicht nur mit neuen Einheiten, die den Gegenpart zu den Zwergen darstellen sollen, EA LA entwickelte auch den beliebten Ringkrieg-Modus weiter. Fans freuen sich nun über Belagerungswaffen auf der Weltkarte, vereinte Kontrollgebiete sowie eine globale Wirtschaft. Diese neuen Spielelemente sollen ein tiefgreifenderes strategisches Erlebnis schaffen. Erstellen Sie für die Schlachten Ihren eigenen Helden, steht nun auch ein hässlicher Troll zur Wahl. Übrigens kostet die Beschwörung der Heroen nun mehr Geld, wenn Sie Ihnen beispielsweise stärkere Zaubersprüche geben. Der Aufstieg des Hexenkönigs soll schon Ende des Jahres erscheinen.

Info: www.bfme2.ea.com

UFO: AFTERLIGHT

Marsbefehl

Wieder kriegen Sie es mit Ufos zu tun und wieder packen Sie gegen kleine grüne Männchen die Knarre aus. Diesmal geht es in den Schluchten des Roten Planeten zur Sache.



ECHTZEIT-STRATEGIE | Aliens, nehmt euch in Acht! Im nächsten Jahr klopfen wir euch mit UFO: Afterlight von Altar Games wieder auf die Flossen. Nach Aftermath (2003) und Aftershock (2005) schnallen Sie sich beim neuesten Teil der Serie auf dem Mars die Laserwumme um und hauen Außerirdischen und Robotern auf die Omme. Wieso Sie diesmal auf dem Roten Planeten herumstolpern? Tja, Sie haben einen super Job an der Backe; die Basis auf dem Mars ausbauen, sie gegen Angriffe verteidigen und für Luft, Wasser und natürlich auch etwas zu beißen sorgen. Erstmals buddeln Sie auch wie die Maulwürfe und planieren ganze Landstriche - Terraforming sei Dank, Wir rubbeln schon mal an Buddhas Bauch und beten für eine ebenso aufwendig umgeformte Grafik. Denn die zerrte in Aftermath die Wertung kräftig nach unten. Merken Sie sich das erste Quartal 2007 vor! Marc Brehme

Info: www.ufo-afterlight.com

AOL DSL. Schnell wie immer, günstig wie nie!

Bestnoten für AOL! Stiftung Warentest, Connect und Computer Bild bestätigen der AOL DSL Flatrate höchste Leistung – zum niedrigsten Preis.



Me'r Informationen erhalten Sie im Tachhandel, unter www.aol.de/dsl.oder 01805-52 20

The second secon

unkompliziert und schnell



LIES MICH!



Collapse

Action Die
...besten AdventureElemente von Tomb
Raider, die Action
von Devil May Cry
und die Akrobatik
und den Realismus
von Prince of Persia
will die Entwicklerfirma Creeteam in

Collapse vereinen, das im 4. Quartal 2007 erscheinen soll. Es geht um Kreaturen aus einer anderen Dimension, die über das atte Europa herfallen. Der Spieler soll die bössen Wichte stoppen, und zwar vorwiegend mit Klüngenwaffen aller Art und in bester Prügetspielmanier – die Macher versprechen unter anderem ein "intuitives Kombo-Schlagsystem".

Info: www.buka.com



Spellforce 2: Dragonstorm

Echtzeit-Strategie

Mit Dragenstorm hat die Entwicklerfirma Phenomic ein weiteres Add-on für den beliebten Echt-

zelt-Strategie-/Rollenspiel-Mix angekündigt – viel mehr ist dann auch nicht bekannt (unser Screenshot stammt aus dem Hauptspiel). Erscheinen soll *Dragonstorm* Ende des Jahres. (HFR Info: www.phenomic.de

PC ACTION: Oblivion-Sonderheft



Vermischtes : Eine Spezialausgabe zum beliebten Rotlenspiel The Elder Scroits 4: Oblivion finden Sie ab 30. August in den Läden. Sie bietet unter anderem eine Komplettlösung inklusive sämtlicher Haupt-, Gilden- und

Weltkarte als Poster, wir erläutern den Editor, geben Tuningtipps und lösen den Weltbewerb "Die schärfsten *Oblivion*-Luder" auf [Bild]. Auf die CD haben wir Spielstände mit den zehn wübschesten von unseren Lesern erstellten Heldinnen, die besten Mods und vieles mehr gepackt.

Info: www.pcaction.de

SPRICH DICHAUS! Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Was kommt ihnen als Erstes in den Sinn, wenn Sie an PC ACTION denken? Witze, die unter die Gürtellinie gehen 23 % Deftiger, aber satirischer Humor 65 %



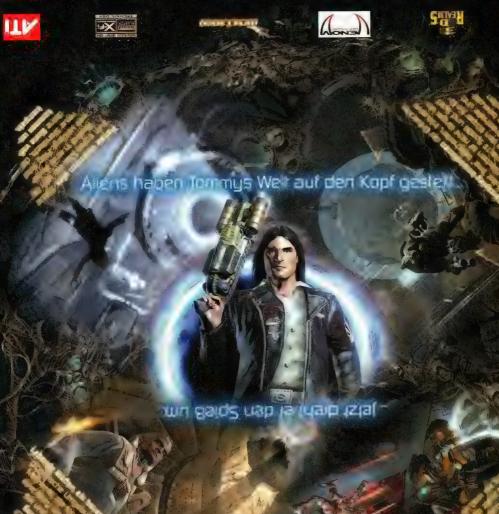
Der Nahost-Shooter der unbekannten Spieleschmiede Interactive Windwardmark gehörte zu den Geheimtipps der diesjährigen E3. Der Titel mausert sich weiter.

EGO-SHOOTER | Das Video auf der Webseite ist ein echter Leckerbissen. Hier fliegen buchstäblich die Fetzen. Ganze Marktplätze versinken im Chaos, Stände fliegen samt Inhalt durch die Gegend und Einschusslöcher verzieren die komplette Umgebung. Dabei ist der erste Eindruck trügerisch: Bis jetzt beschränken sich die heißen Gefechte auf den Nahen Osten, genauer gesagt auf Ägypten. Im fertigen Titel soll der Spieler einen Streifzug durch sämtliche Kriegsepochen des 20. Jahrhunderts machen. Dabei steht Ihnen ein riesiges Waffenarsenal von über 200 Wum-

men zur Verfügung. Der Clou: Sie dürfen sich Ihr eigenes Kriegsszenario zusammenstellen und beispielsweise eine Partei mit modernem Kriegsgerät ausrüsten, während die andere Truppe mit uralten Karabinern kontent. Dadurch entstehen immer neue reizvolle Konstellationen. Es macht allerdings den Anschein, dass Alliance ziemlich deftig ausfällt. So lassen sich zum Beispiel die Körper von gefallenen Kämpfern als Schutzschild missbrauchen. Neben dem Mehrspielermodus bieten die Entwickler auch eine Einzelspielerkampagne an, in der Sie einer globalen Verschwörung auf die Schliche komme. Alliance: The Silent War kommt nächstes Jahr auf den Markt.

Info: www.windwardmark.net





Endich ein Shooter mit Hirn! "Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!" omwe worden "Atemberal bend!" "Das Spiel rockt die Hütte" er Aden









Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.







Um was geht es?

Die Vereinigten Staaten und Nordkorea kloppen sich um einen Asteroiden. Was keiner ahnt, aber jeder schnell herausfindet: Außerirdische haben ihre Finger im Spiel.

Warum brauchst du es?

Wer Far Cry mochte, will auch Crysis haben: Nonstop-Ballerorgie, gepaart mit fantastischer Optik und einem atemberaubenden Physik-System.

Was gibt es Neues?

Die neuen Screenshots (siehe auch Seite 52 bis 54) sehen erneut hervorragend aus. Satte Action in grünen Wäldern und eisigen Landschaften Die Aliens können kommen!

Ego-Shooter Hersteller Crytek Erscheint 1 Quartal 2007

3. C & C 3: Tiberium Wars



Um was geht es?

Das Tiberium wuchert und wuchert. Einerseits nicht schlecht, denn es stellt den ultimativen Rohstoff dar. Andererseits zerstört es auch die Erde - blöd.

Warum brauchst du es?

Gepflegte Strategie in opulenter Grafik, gemixt mit einer spannenden Geschichte, Wie die Vorgänger könnte auch der neue Teil rocken.

Was gibt es Neues?

Neue Bilder zeigen mal wieder das schöne Tiberium. So langsam wollen wir aber Action sehen, Zerstörung und Explosionen!

Genre Echtzert-Strategie Hersteller EALA. Erscheint

4. Anno 170



Um was geht es?

Auf einer unbesiedelten Insel angekommen, packen Sie Ihre Sachen aus und fangen an, eine Zivilisation aufzubauen -vom Weiler bis zur Großstadt.

Warum brauchst du es?

Das Spielprinzip macht schlichtweg suchtig - hier noch ein Hauschen hingestellt, da schnell die Bevölkerung befriedigt, dort einen Vulkanausbruch verhindert.

Was gibt es Neues?

Seit unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe ist es ruhig geworden. Kein Wunder, die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung (lesen Sie auch die Seiten 74 und 75).

Aufbau-Strategie Herstetler Related Designs Erscheint Oktober 2006

5. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?

Sie befinden sich auf dem Gebiet des explodierten Reaktors von Tschernobyt und sind auf der Suche nach wertvollen Relikten.

Warum brauchst du es?

Gepaart mit ein paar Rollenspiel-Elementen will dieser Shooter Abwechslung ins Genre zu bringen - wenn er mal erscheint,

Was gibt es Neues?

Auf den neuen Screenshots erkennen Sie das Beleuchtungssystem des Spiels, das eine gruselige Atmosphäre schafft.

| 5 4 (9) | Genre | Ego-Shooter |
|-------------------|-------------------|-----------------|
| Hersteller GSC Ga | meworld Erscheint | 1. Quartal 2007 |

8. Need for Speed: Carbon



Um was geht es?

Im Ghetto tragen Sie Schlachten anders als gewöhnlich aus, nämlich mit schnellen Autos Wer die Rennen gewinnt, erlangt die Herrschaft!

Warum brauchst du es?

Schnelle Autos, fesche Madels und stets ein genialer Soundtrack - so präsentiert sich die Need for Speed-Reihe. Der neue Teil sicher auch,

Was gibt es Neues?

Canyon-Rennen sollen ein Glanzlicht des Spiels darstellen, ultraschnell und sehr gefährlich sein.

| 8 ₩(7) | | Genre | Rennspiel | |
|------------|-----------------|-----------|---------------|--|
| Hersteller | Electron c Arts | Erscheint | Hovember 2006 | |

6. Hellgate: London



Um was geht es?

Sie erleben im wahrsten Sinn des Wortes die Hölle auf Erden. Treten Sie den Dämonen entgegen, um London zu befreien.

Warum brauchst du es?

Finsteren Dämonen mit Schwert und Knarre in einem verwüsteten London einzuheizen, das hat schon was.

Was gibt es Neues?

Ein neuer Trailer zeigt die immense Action des Spiels – obwohl es sich um ein Rollenspiel handelt. Die Welt ist verrückt ..

| 8 (6) | | Genra | Action-Rollenspie |
|------------|------------------|-----------|-------------------|
| Hersteller | Flagship Studios | Erscheint | 200 |

9. World of Wacraft: The Burning Crusade



Um was geht es?

Das dunkle Portal zur Heimat der Orks wurde geöffnet. Zudem buhlen nun auch die Blutelfen und die Draenei um die Vorherrschaft.

Warum brauchst du es?

Es ist eine Erweiterung zu World of Warcraft, mehr braucht man nicht zu schreiben, außer dass fliegende Reittiere dabei sind.

Was gibt es Neues?

Mit den neuen Völkern gibt es nun Paladine aufseiten der Horde und Schamanen für die Allianz

| 9 4(15) | | Genre | Online-Rallenspiel | |
|------------|----------|-----------|--------------------|--|
| Hersteller | Blizzard | Erscheint | 4, Quartat 2006 | |

7. Battlefield 2142



Um was geht es?

Die Eiszeit ist zuruck. Damit ihr die Ressourcen langsam schwinden, bekämpfen sich nun zwei Parteien. Welcher schließen Sie sich an?

Warum brauchst du es?

Die Battlefield-Reihe gehört bislang zu den besten Mehrspieler-Shootern der Welt. Hoffentlich gilt das auch für den neuen Teil.

Was gibt es Neues?

Produzent Jamil Dawsari verriet in einem Interview, dass die Panasiatische Koalition über einen Schwebepanzer verfügt.

| 7 ▼(5) | Genre Mehrspieler-Shooter |
|----------------------------|----------------------------|
| Hersteller Digita: Lusions | Erscheint 19. Oktober 2006 |

10. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?

Wilde Schlachten in futuristischen Arenen stehen auf der Tagesordnung. Sie sind mittendrin und kämpfen ums nackte Überleben

Warum brauchst du es?

Die Bombastgrafik und das bekannte Spielgeschehen sind Grund genug, Unreal Tournament 2007 zu wollen, oder?

Was gibt es Neues?

Jetzt ist es offiziell. Unreal Tournament 2007 verschiebt sich auf die erste Jahreshälfte 2007. Die Menschheit ist am Boden zerstört.

| Hersteller | Epic Games | Frechaint | 1. Hälfte 2001 |
|------------|------------|-----------|----------------|
| | | | |

Die Plätze 11 - 40

| DIC L | COLLE II - 40 | |
|---|--|---|
| Tatz Vormonat | Spiel | Entwickler |
| | | nter Veröffentlichungstermin |
| | Alan Wake Action-Adventure | Remedy 2006 |
| 12 ▲ (14) | Neverwinter Nights 2 | Obsidian Entertainment |
| , , | Rollanspiel | Oktober 2006 |
| | Splinter Cell, Double Agent Taxiik-Shooter | Ubisoft Oktober 2005 |
| | | |
| | Star Trek: Legacy Weltraum-Action | Mad Doc Software 4. Quarta: 2006 |
| | Dark Messiah of M.ght and Magic | Arkane Studios |
| | Action | Oktober 2006 |
| 16 11 (16) | Das Schwarze Auge 4: Drakensang Rollenspiel | Radon Labs 4 Quartal 2007 |
| 17 🔻 (12) | F.E.A.R Extraction Point | Timegate Studies |
| 17 (12) | Ego-Shoster | Herbst 2006 |
| 18 🛦 (22) | Duke Nukem Forever | 30 Realms |
| | Ego-Shooter | Winter 2666 |
| 19 ▲ (23) | Age of Empires 3: The Warchiefs | Ensemble Studios |
| , | Echtzert-Strategië | 4. Quartal 2006 |
| 20 Ⅲ (20) | Pre Evolution Soccer 6 | Konami |
| au m (20) | Sportspiel | November 2086 |
| 21 🛦 (25) | Brothers in Arms 3: Hell's Highway | Gearbox Software |
| | Taxtik-Shooter | 4. Quartal 2006 |
| 22 🛦 (34) | Medieval 2: Total War | Creative Assembly |
| | Echtzeit-Strategle | November 2005 |
| 23 🛦 (27) | Fallout 3 | Bethesda Softworks |
| | Rollenspiel | 2007 |
| 24 ▼(18) | Bioshock | Irrational Games |
| 24 ¥(10) | Action | 2007 |
| 25 ¥(19) | Sacred 2 | Ascaron |
| | Action-Rollersplex | 4. Quarta; 2006 |
| 26 ▲(NEU) | Warhammer: Mark of Chaos | Black Hole Games |
| | Echtzeit-Strategie | 4. Quartal 2006 |
| 97 4 (99) | Die Gilde 2 | 4 Head Studios |
| 27 🛦 (32) | Aufbau-Strategie | 3 Quartal 2006 |
| no A rom | Enemy Territory: Quake Wars | Splash Damage |
| 28 ▲(37) | Mehrspieler-Shooter | 4. Quartal 2006 |
| 29 ▲(33) | Der Herr der Ringe Online | Turbine Entertainment |
| | Online-Rollerspiel | 4, Quartal 2006 |
| 30 Ⅲ (30) | John Woo's Stranglehold | Figer Hill Entertainment 4. Quartai 2005 |
| | Action | |
| 31 III (31) | Two Worlds Action-Rollenspel | Reality Pump Studios September 2006 |
| 32 (29) | Medal of Honor: Airborne | Electronic Arts L.A |
| | Egg-Shooter | 1 Seartal 2003 |
| 33 ▲ (40) | Warhammer Online: Age of Reckoning | Mythic Entertainment |
| 00 m (40) | On,ine-Rodenspiel | 4. Quarta: 2001 |
| 04 4 | | Arenane |
| 34 ▲(39) | Guild Wars: Nightfall Online-Rollenspiel | Arenane Oktober 200 |
| 35 ▲(36) | Rainbow Six: Vegas | Ubisoft Montrea |
| 23 m (30) | Taxtix-Shooter | 4 Quartal 200 |
| 36 ▲(NEU) | Anstoß 2007 | Ascaro |
| , | WiSin | 4. Quartal 200 |
| 37 ▲ (NEU | | Electronic Art |
| | ¥/īSim | 4. Quartal. 206 |

Du fehlst mir!

Unsere Infos und Bilder in der PC ACTION 9/2006 haben Sie wohl nicht heiß genug gemacht, was? Nochmal ganz langsam und zum Auswendigternen: Ein Mehrspieler-Shooter im Unreal-Engine-3-Kleid, drei Charakterklassen und modifizierbaren Wummen. Auch die Geschichte des Spiels hört sich doch gut an: Im New York der Zukunft haben Terroristen einen Atomsprengsatz versteckt und aktiviert. Jetzt liegt es an Ihnen, diese Bombe in einer bestimmten Zeit zu finden. Alternativ schlagen Sie sich auf die Seite der Fieslinge und versuchen, die Delta Force daran zu hindern, den Sprengsatz aufzuspüren. Ohne Taktık und Teamarbeit kommen Sie nicht weit. So, jetzt sind Sie aber sicher scharf auf das 2007 erscheinende Parabellum



Auf der Lauer



Freunde von Pen&Paper-Rollenspielen stürzen sich seit Anfang der Achtzigerjahre in spannende Abenteuer im Land Aventurien. In den Neunzigern erschienen auch drei Computerspiele, die eine Heldengruppe quer über das Nordland jagte. Ende des nächsten Jahres soll nun Das Schwarze Auge 4: Drakensang erscheinen. In zeitgemäßer Optik steuern Sie auch dieses Mal wieder eine Abenteuergruppe. Die pausierbaren Kämpfe erinnern an Biowares Klassiker Baldur's Gate: Auf der Suche nach einem magischen Schild geraten Ihre Recken in die Fänge einer grausamen Bestle, die in der Gegend ihr Unwesen treibt. Der sollen Sie den Garaus machen, wozu sind schließlich Helden da?

38 3 (38) Halo 2

Ego-Shoot

Fluosimulation

Talctik-Shnoter

39 ▲ (NEU) Flight Simulator X

40 A (NEU) Armed Assault

Bungle Studios

Bohemia Interactive

& fluartal 2005

2008

Microsoft

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspie

Und wieder ein Grund zur Freude! Unsere Hardware-Abteilung hat ein prima Gewinnspiel mit Preisen im Gesamtwert von satten 5.400 Euro auf die Beine gestellt. Dabei verlosen drei Hersteller absolute Spitzenprodukte. Lassen Sie sich das nicht entgehen - machen Sie mit! Um gewinnen zu konnen, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort "pca 85" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 85 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "Hardware-10-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Oder senden Sie eine



Zur Geburtsstunde des lang erwarteten Dino-Abenteuers Paraworld lässt Entwickler SEK richtig was springen: Gewinnen Sie eine Reise nach Berlin zum Studio (inklusive Übernachtung), einen Metall-Dinoschädel und Paraworld-T-Shirts mit Original-Unterschriften des Produktions-Teams. Also: Nichts wie mitgemacht! Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, sendet eine SMS mit dem Schlüsselwort "pca 86" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (pca 86 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG. PC ACTION, Kennwort: "Paraworld". Dr.-Mack-Strafte 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel @ pcaction.de.



Die kleinen Racker sind zurück und füllen Ihren Monitor mit wuseligem Leben. Damit nicht nur die niedlichen Siedler etwas zu feiern haben, verlost Ubisoft witzige Launemacher in Form von Luftmatratzen, T-Shirts, Sonnenblenden und Siedler-Figuren. Es lohnt sich also! Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 18 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort "pca 87" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 87 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "Die Siedler 2", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel @ pcaction.de.



Wer auf einen Conroe- oder AM2-Prozessor umsteigen will, braucht DDR2-Speicher. Das Coole: MDT spendiert vier PC ACTION-Lesern zwei DDR2-667-Module mit jeweils 512 Megabyte. Ein Gewinner darf sich sogar über zweimal einen Gigabyte DDR2-800 freuen - und die anderen dürfen ihn dafür hassen. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 160 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort ..pca 88" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 88 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "MDT",

Welches Spiel lässt Sie zurzeit nicht mehr los? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort "pca 89" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 89 Sin Episodes: Emergence) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de

Für welchen Titel wurden Sie alles tun, nur um es endlich in der Hand zu haben? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort "pca 90" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel; pca 90 Just Cause) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: "Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.







* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);

** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponseren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angebörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Das kannst du dir schenken!

Stauben Sie Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro ab! G DATA, Logitech und Adobe sind so freundlich, diese Wahnsinnssachen rauszutun – nur für Sie! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Keine falsche Bescheidenheit! Das kann bald Ihnen gehören:

G DATA GIBT SICHERHEIT

Mit der Internet Security 2006 bietet 6 DATA Rundum-Sicherheit für Ihren PC im Internet an. Neben dem herausragenden Virenschutz beinhaltet das Raket zusättlich eine Personal Firewalt, einen Anti-Spam-Fitter, eine Anti-Phishing- und Kindersicherung sowie einen Webfilter samt Spuredischer. Um die Rechenteistung zu schonen, legen Sie Updates auf bestimmte Uhrzeiten fest.

Gesamtwert: € 1.800,-



LOGITECH DREHT AM RAD

Neben dem nagelneuen Profi-Lenkrad 025 [11] verfost Logitech auch drei Exemplare der Spieler-Tastatur G15 und zwei Exemplare des kleinen Bruders G1 [10] het (CI). Für die richtige Kontrolle sorgen zwei Exemplare der G3-Lasermaus mit maximal 2.000 dpi Abfastrate und sechs Tasten. Das Wireless-S1-Soundszen 73450 und das Precision PC Gaming Headset runden die Sache ab.

Gesamtwert: € 1.800,-



2x Z5458



Internet Security 2006









FÜR KREATIVE KÖPFE

Mit Studio Bibetet Adobe Kreativen Klöpfen die Werkzeuge, um deen direkt im Web umzusetzen. Dank der aktuellen Versionen von Dreamweaver, Flash Professional, Fireworks, Contribute und Flashpaper haben Sie alle Profi-Werkzeuge in einem Paket. Für Einsteiger ist das Doppel Photoshop Etements 4.0/Premiere Etements 2.0 perfekt. Hier bekommen Sie die wichtigsten Werkzeuge zur Bild- und Video-Bearbeitung gelüfelrt.

Gesamtwert: € 1.800.-



5x Photoshop Elements 4.0 und Premiere Elements 2.0



1x Adobe Studio 8



DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen die antwork

We filler kreative Kopte Werkzeige um leen direkt im Web umzusetzen jstudio S-II) Das aktustla El Studio B II) Fitnesastudio Oil senamo naturalmente obsognant and extreme Sa-Sewinnapietseita 22. Der Rechtsweg ist ausseschloss. Historetter der Sponsaren und der COMEUTES MEDIA at covie dereit Augenories Gurten nicht teilinehmen Ernsendeschloss ist der 4. Ontder 2144.



Im Konferenzraum blickt ein weiblicher Sternenflottenoffizier hinaus ins All. Beim Frisor: Der Unsichtbare «

a der Sterne

Auch im Weltall warten zahlreiche Abenteuer auf gestandene Helden. Solch ein Szenario kommt wie gerufen für ein cooles Online-Rollenspiel.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Der Weltraum, unendliche Weiten ... Das sind nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, sondern Ihre eigenen. Mit mittlerweile zehn Kinofilmen und fünf Fernsehserien gehört Star Trek zu den populärsten Science-Fiction-Themen der Welt, Nicht verwunderlich also, dass sowohl ein elfter Film als auch ein Online-Rollenspiel

in der Mache sind. In Star Trek Online schlüpfen Sie in die Rolle eines Sternenflottenoffiziers und erleben die spannenden Abenteuer, die Captain Kirk, Glatzkopf Picard und all die anderen bereits hinter sich gebracht haben. Als Rassen stehen Menschen, Vulkanier, Klingonen, Bolianer, Cardassianer, Andorianer, Tellariten, Bajoraner und Ferengi zur Verfügung. Eventuell gesellen sich noch weitere Völker bis zur Veröffentlichung 2007 hinzu. Sie lungern nicht nur an Bord eines gigantischen Raumschiffs herum, sondern erle-

digen auch Außeneinsätze auf Planeten oder Sternenbasen. Sogar das Holodeck ist mit von der Partie. Da Sie vorerst nur der noblen Föderation angehören, finden Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in einer holografischen Arena statt. Natürlich dürfen auch Raumschlachten nicht fehlen. Dabei hat eine eingespielte Crew entscheidende Vorteile. Star Trek Online dürfte vor allem durch diese Raumkämpfe und das taktische Zusammenspiel von großem Interes-

Info: http://startrek.perpetual.com



9 DRAGONS

Heute mal chinesisch

Vermöbeln Sie Ihre Gegner doch mal verschiedene Angriffsarten greiften die nach allen Regeln der asiatischen Kampfsport-Kunst.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Nicht besonders hübsch, dafür aber umso ernsthafter geben sich nicht nur Politikerinnen und von der Natur abgestrafte Kampfemanzen, sondern auch 9 Dragons. Die Grafiken reichen bisher nicht an aktuelle Genre-Vertreter heran, dafür beeindruckt die Bewegungsvielfalt der Charaktere. Das im alten China angesiedelte Spiel will das erste Martial-Arts-Online-Rollenspiel sein. Auf über 400

jeweiligen Clans zurück. Fans von Bruce Lee und Chow Yun Fat freuen sich. Auch bei den Missionen prahlen die Entwickler mit Zahlen: Am Anfang sind 450 Aufgaben dabei, jeden Monat sollen mindestens weitere 20 hinzukommen. Originell: In 9 Dragons begehen die Monster sogar Selbstmord, wenn sie sich in einer aussichtslosen Lage befinden. Der Beta-Test startet noch in diesem Sommer, die Anmeldung läuft bereits.

Info: www.9dragonsonline.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELLY DHMFIER Online-Fachmann f.lohmeier@email.de

"Zukunftsforscher Horx sagt, dass Computerspiele genau die kognitiven Fähigkeiten fördern, "die wir in der Arbeits- und Wissenswelt des 21. Jahrhunderts brauchen'. Wo bleibt also der Bildungskredit für E-Sportler?"



EA DIE SCHLACHT GEHT WEITER

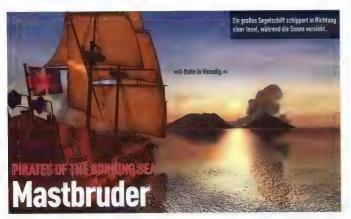
HURRAFUSSBALL

Lass dir die Karten lesen



Hier zelebrieren Sie den beliebtesten Sport der Deutschen auf besondere Weise: Per USB-Kartenlesegerät und Spielkarten schicken Sie Ihre Mannschaft aufs Fußballfeld. SPORTSPIFI. I Die Weltmeisterschaft ist vorbei.

doch die Ballhatz geht nicht nur in der Bundesliga weiter. Dabei nimmt die Jagd nach dem runden Leder immer abgefahrenere Formen an, wie Hurrafußball belegt. Für 16,99 Euro ergattern Sie ein schickes Kartenlesegerät, 35 Karten mit integrierten Chips inklusive. Das Gerät schließen Sie an Ihren Computer an. Derart ausgestattet, ziehen Sie acht Spieler in Form von Karten durch das Lesegerät und lassen sie auf diese Weise am PC drei Minuten lang entweder gegen den Computer oder online gegen andere Spieler antreten. Nicht schlecht, Herr Specht? Bei den Partien entscheiden die Werte der Spieler - wie bei einem Sammelkartenspiel im Stil von Magic: The Gathering. Die Werte bestimmen etwa, wie gut ein Kicker mit dem Ball umgehen kann. Allerdings schauen Sie nicht tatenlos zu, sondern greifen aktiv ins Geschehen ein. Ziehen Sie während der Partie die Karte eines Spielers durch den Schlitz, passen die anderen ihm zu. Aktionskarten wie Blutgrätschen wirken sich auf den Verlauf des Spiels aus. Und über Sonderkarten bestechen Sie den Schiedsrichter. Fast wie im realen Leben! Auf Wunsch treten Sie sogar in Ligen an. Interessant? Dann stürmen Sie in den nächsten Laden und holen sich das Teil! Andreas Bertits Info: www.hurrafussball.de



Legal ist die Piraterie zwar nicht, setzen Sie trotzdem die Segel Ihres Schiffes in Richtung Reichtum, Säbelgefechte und Abenteuer.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Mit dem Erfolg des Kinofilms Fluch der Karibik flammt das Interesse an der Piraterie gerade enorm auf. Seeschlachten, Suche nach verborgenen Schätzen, Fechtkämpfe gegen Augenklappenträger, all das spielen Sie im Online-Rollenspiel Pirates of the Burning Sea nach. Um die Reise in großen Kähnen auch authentisch rüberzubringen, modellierten die Entwickler Flying Labs alle Schiffe anhand origina-

ler Pläne nach. Die Gefechte auf hoher See können mit anderen Mitspieler richtig spaßig sein, vor allem wenn der Kapitän das Enterkommando losschickt. Eine Prise Einzelspieler-Rollenspiel will Flying Labs ebenfalls unterbringen. Jeder Spieler entwickelt seine eigenen Beziehungen zu den Nichtspielercharakteren, trifft auf einen alten Feind oder eine einstige Liebe. Diese Figuren führen durch eine Geschichte, die sich von Spieler zu Spieler unterscheiden soll. Einen Erscheinungstermin will man in Kürze nennen. Wir sind schon sehr gespannt.

Info: www.burningsea.com

LIES MICH!

Net News MAKIUSIA

Trickster Online

Online-Rollenspiel | Kulleraugen und knallbunte Frisuren



lassen nicht nur jedes Kinderherz höher schlagen, sondern auch das vieler Erwachsener: Anime und Manga sind in. Daher geht in Trickster Online von Ntreev Software auch mächtig die Post ab. Um an das Vermögen von Don Cavalier zu gelangen, trotzen

Spieler den Gefahren einer mysteriösen Insel im Pazifik. Ende des Jahres stürzen Sie sich in die farbenprächtige 2D-Welt. [A8] Info: www.tricksteronline.com

The Chronicles of Spellborn

Online-Rollenspiel | The Chronicles of Spellborn git unter den potsaziellen World of Warcraft-Killern noch als Geheimüpp. Auf Ihren Reisen durch eine zertrümmerte Welt, deren Einzelteile im All schweben, entdecken Sie immer neue Handelsrouten. Um diese freizuschalten, erfüllen Sie gefährliche Missionen in der Vergangenheit. Inzwischen hat das Spiel einen Verleger gefunden und kommt Ende as Jahres über Frogster zu uns. [AL]

Age of Conan: Hyborian Adventures

Online-Rollenspiel
Das vielversprechende
Online-Rollenspiel Age
of Conan: Hyborian
Adventures hat nun
endlich einen



Herausgeber gefunden: SCI/Eidos bringt es heraus. Soweit die gude Nachricht. Die schlechte: Das Spiel verschiebt sich auf den Zeitraum zwischen März und Mai 2007. Gut Ding will eben Weile haben. Es erwartet Sie ein spektakulärer Titel, der nicht nur Freunde vom Mehrspieler-Partien begeistern sollte – auch ein Einzelspieler-Teil ist an Bord. (A8)

Info: www.ageofconen.com

Kemet: A Tale in the Desert 3

Ontine-Rollenspiel. | Ohna Kampf kommt der mittlerweile dritte Feld der agyptischen Untine-Rollenspiel-Saga Kamet: ATale in the Desert aus. Ihre Aufgabe ist es, beim Bau der größten Zivilisation zu hetfen. Debel greifen Sie auf Handel, Politik und Handwerk zurück. Um Ihren Helden zu verbessern, erfüllen Sie schwierige Tests. Der 142 Megabyta große Download ist kostenios. Nach einer Zi-stündigen Kostprobe fallen dann 12,95 Euro Gebühren pro Monat an. (A8)

Info: www.kemet-deutschland.de

Ryzom Ring

Ontine-Rollenspiel | Haben Sie sich schon mal gewünscht, Ihre eigenen Abenteuer und Orte in einem Online-Rollenspiel zu Wreieran und andere Spieler hindurchzuscheuchen? Ryzom Ring, Add-on zu Saga of Ryzom, will hinen dies voraussichtlich nach Ende des Sommers ermöglichen. Die Erweiterung enthält einen umfangreichen Editor, mit dem Sie sogar völlig andere Szenarien erschaffen können. Lust auf Raumsschiffe? Kein Problem. Ihre Welten und Abenteuer stellen Sie dann online anderen Fans zur Verfügung. [Aal Info: www.r.varau-nins.com]

LIES MICH!

WWCL Finale im Stadion

E-Sport | Die WWCL (World Wide Championship of LAN-Gaming) feiert ihr Jubiläum, das Finale der zehnten Saison, in der AOL-Arena in Hamburg. Dabei machen es sich die Fans im VIP-



Bereich gemütlich. Wie es sich für das Fußball-Ambiente gehört, geht der Hauptpreis (ein Opel Tigra Twin Top) an den besten Balttreter in FIFA 2006. [FL] Info: www.wwcl.net

ATTaX zerbrochen

E-Sport | Ea war das erfolgreichste Counter-Strike-Team
Deutschlands: Alternate ATIAX holte den Tittel in der ESL (Electronic
Sports League) Pro-Series und einen guten drittel Platz beim
ESWC (Electronic Sports World Cup) in Paris. Doch interne
Konflüke zerrissen das Team. Navid "Rapio" Javadi hatte einen
Vorvertrag bei Mousesports für 2007 unterschrieben – das
Management setzte ihn prompt auf die Bank. Zwei weitere Spieler
gesellten sich daraufhin dazu. Das Team ist mit Chucky und Allanon
Ibeide Ex-TAMM) zwar wieder komplett, aber geschwächt. (FL)
Info: www.alternate-atlax.de

Livemodding auf der IFA

E-Sport | Auf der IFA (Internationale Funkausstellung) vom 1. bis 6. September in Berlin zeigen die deutschen Meister sechs Tage lang ihre Moddingkünste für PC-Gehäuse. Wer selbst gut basteln kann, meldet ber Bedarf seinen selbst gebauten PC zum Wettbewerb um den "innovaltivsten Computer der IFA" an. [F1] Info: http://link.com.de

E-SPORT-PERSPEKTIVEN

Perspektivisch korrekt

Wie die Zukunft des E-Sports in Deutschland aussehen kann, erörtem kreative Köpfe auf der Games Convention.

E-SPORT | Im Rahmen der Games Convention führen Computec Me-

dia (<u>www.computec.</u> <u>de</u>) und das laboratory for electronic gaming

[e:lab] der privaten Universität Witten/Herdecke (www.uni-wh.de/e-gaming) fünf gemeinsame Workshops zum Thema "Perspektiven des E-Sports in Deutschland" durch. Neben bekannten Akteuren aus dem E-Sport sind auch hochkarätige Wissenschaftler und Unternehmens- wie Medienvertreter eingeladen, um über die Zu-

kunftsperspektiven des E-Sports zu diskutieren. Das Ziel der Workshops ist es, die vielfältigen Meinungen und Erwartungen zu bündeln und somit eine solide Grundlage für zukünftige Dis-

kussionen von Sportler, Clans, Ligen, Sponsoren und Wissenschaftler zu legen. Themen der ein-

zelnen Workshops: Vermarktung des E-Sports (Donnerstag, 24.08., 12-13 Uhr), Stars im E-Sport (Freitag, 25.08., 10-11 Uhr), Entwicklungsmöglichkeiten von E-Sport-Ligen (Samstag, 26.08., 11-12 Uhr), E-Sport in den Medien (Sonntag, 27.08., 11-12 Uhr).

Info: www.uni-wh.de/e-gaming

E-SPORT AUF DER GAMES CONVENTION

Hand anlegen

Wieder einmal lassen es die Profispieler auf der Games Convention krachen und Sie sind dabei.

E-SPORT | Auf der Games Convention in Leipzig (24.-2708) wartet die Netzstatt Garning League One mit einem Counter-Strike und Warcraft 3-Turnier auf. Die Electronic Sports League geht mit dem ENC-Finale, dem Start der neunten Pro-Series-Saison und der Präsentation der "Core 2 Extreme Masters" an den Start. Bei den World Cyber Games spielen Sie und Messebabes selbst. Rennfahrer geben beim Wilkinson-Cup Gas.

Info: www.gc-germany.de



DA MUSST DU HIN!

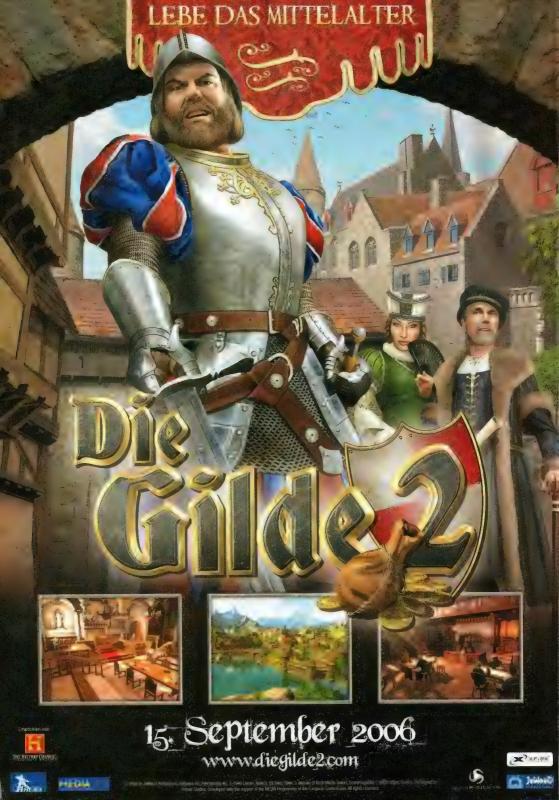
TERMINE DER HEISSESTEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfelgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate

| | PARTY | DATUM | PL2/ORT | TEILR | MWEL | ANM. STATUS | URI. |
|----|--------------------------|------------|-----------------------|--------|------|-------------|-----------------------|
| | DEUTSCHLAND | | | | | | |
| 1 | LANwirtschaft X | 08.09 2006 | 06237 Spergau | 564 | V | | www.lanwirtschaft.de |
| 2 | TXL 11 | 15.09 2006 | 34359 Reinhardshagen | 300 | × | | www.thextan.de |
| 3 | eWave | 22.89.2006 | 01968 Senftenberg | 600 | 600 | 288 | www.ewave-lan.de |
| 4 | orBit II | 22.09 2006 | 90480 Nurnberg | 320 | v | | www.orbit-nuemberg de |
| 5 | Terminal 14 | 29.09.2006 | 40878 Ratingen | 500 | ж | | www.lankoeln.de |
| 6 | Lan-4u 23 | 29.09.2006 | 16798 Furstenberg | 400 | ~ | | www.lan-Au de |
| 7 | LAN-Strike Saar 7 | 29.09.2006 | 66636 Theley | 408 | 4 | | www.lss-lan.de |
| 8 | SpeicherLAN VII | 29.09.2006 | 29410 Sa.zwedel | 280 . | V | - | www.speicherlan.de |
| 9 | [.ju:nien] X | 06.10.2096 | 58093 Hagen | 661 | × | | www.junien.de |
| 10 | Sensation-lan | 13.10.2006 | 56075 Koblenz | 1165 | × | III . | www.sensation-lan.de |
| 11 | GSH XII | 20.10.2006 | 30827 Garbsen | 400 | 36 | | www.gsh-lan.de |
| 12 | The Summit VII | 20.10.2006 | 49074 Osnabrück | 1218 * | × | | www.the-summit.de |
| 13 | TwinLoc | 27.10.2006 | 39114 Magdeburg | 1064 | 36 | 111 | www.twinlnc.de |
| 14 | TT-LAN 22 | 03.11 2006 | 77652 Offenburg | 304 | ~ | | www.tt-can de |
| 15 | USPLAY 2006/2 | D3.11 2006 | 04366 Leipzig | 390 | V | | www.usplay-lan.de |
| 16 | Slaughterhouse 14 | 24.11.2006 | 32108 Bad Salzuflen | 1200 | · · | | www.mytsh.de |
| 17 | LANnation Vol. 13 | 01.12.2006 | 96846 Dessau | 400 | v | | www.uannation.de |
| 18 | Dimension 6 | 14.12.2006 | 28215 Bremen | 6280 | × | | www.dimens onó.de |
| | ÖSTERREICH | | | | | | |
| | Days of Thunder 2k6 | 01.09.2006 | 4910 Ried am Innkreis | 400 | X | | www.dot-lan.at |
| | dagor.net - 3, Zeitalter | 22.09.2006 | 3100 St. Pölten | 440 | × | = | www.dagor.net |
| | SCHWEIZ | | | | | | • |
| | Airplane | 29.09.2006 | 8058 Kloten (ZH) | 1100 | ж | | www.air-plane.ch |
| | s_ANp XIV | 10.11.2006 | 8953 Dietikon (ZH) | 400 | V | | www.stanp.ch |





LESERBRIEFE

Hoch soll er leben!

Der Masturbathon in London ist ein ganz besonderer Wettbewerb: Dort wird für einen guten Zweck onaniert. Na, das ist doch mal eine tolle Idee. Oder doch nicht?

Fritzchen, acht Jahre alt, steht seit 30 Minuten im Spielzeugladen und starrt auf die Teddys, die sich weit oben in einem Regal befinden. Eine Verkäuferin beobachtet das, tritt an den Zwerg heran und fragt: "Soll ich dir einen runterholen?" - "Okay, aber nur, wenn ich einen Teddy dafür kriege!" Ich gebe zu, dieser Witz ist so alt wie unser Textchef, Ich musste aber daran denken, als ich vom ersten Masturbathon in London hörte, einem Wettbewerb zur gemeinsamen Selbstbefriedigung. Da gab's dummerweise keine nette Verkäuferin, hier mussten die Teilnehmer selbst ran: Anfang August trafen sich tatsächlich 250 Menschen in einem Fernsehstudio, um Spendengelder für den Kampf gegen Aids zu sammeln. Ich würde mir das für unser Heimatland auch lustig vorstellen. Onanieren für das Müttergenesungswerk oder so. Zum Beispiel live im Deutschen Sportfernsehen, mit Reporter und allem Drum und Dran: "Hier sehen Sie Hans Schmidt vom TIIS Wixhausen, der sich gerade noch aufwärmt und die Unterarmmuskulatur dehnt. Das ist wichtig, um Zerrungen zu vermeiden. Schmidt gilt als echter Medaillen-Kandidat in der Disziplin Dauer-Masturbieren, gehört er doch mit seinen 82 Jahren zu den erfahrensten Athleten, Bei der Taschenbillard-Trophy im vergangenen Jahr stellte er mit acht Stunden und 32 Minuten einen neuen Weltrekord auf." Dann schaltet die Kamera zu einem deutlich jüngeren Sportler, der bereits mitten im Wettkampf steckt. "Gut, dass die Regie jetzt reagiert hat, denn Stefan Müller vom TSV Geilenkirchen befindet sich sozusagen auf der Ziellinie der Disziplin Mehrfach-Orgasmus! Jaaa, Müller ist ein ganz hervorragender Techniker, das sieht selbst der Laie. Diese Ballbehandlung, traumhaft! Kein Wunder. dass der junge Mann in Fachkreisen Pillermann-Pelé genannt wird! Übrigens, verehrte Zuschauer, heute Abend können Sie bei uns eine Zusammenfassung der Wettbewerbe und damit sämtliche Höhepunkte sehen!" Höhepunkte, verstehen Sie, liebe Leser, Höhepunkte. hahaha! Nein, es ist kein Witz: Beim Londoner Masturbathon gab es tatsächlich Preise fürs Dauer-Onanieren und die meisten Orgasmen. Stellt sich mir die Frage, ob da überhaupt Frauen dabei waren und wie die Schiedsrichter feststellten, ob sich unter diesen keine Cheater befanden. Ich weiß es nicht. Ich las aus diversen Internet-Meldungen lediglich heraus, dass es

davon, dass "Schüchternen" Einzelkabinen zur Verfügung standen, Hallo? Schüchterne? Ich würde ia wohl sagen für "einigermaßen Normale"! Unfassbar! Unfassbar war auch ein weiterer Gedanke, der sich in mein Gehirn schlich. Ich stellte mir vor, an dem Wettbewerb teilzunehmen. Ich sitze locker auf meiner Samenbank oder wie die Sportgeräte bei einer solchen Veranstaltung heißen mögen, bin bereits mitten im Spiel fünf gegen einen, blicke ganz kurz hoch und sehe: Mir gegenüber sitzt mein Chef. Argh, meinem Boss bei einem persönlichen Handgemenge zuzusehen .. es gibt Dinge, über die sollte man nicht nachdenken. Was allerdings schwierig war, geisterte das Thema doch per E-Mail im ganzen Verlag herum, Einer der Praktikanten schrieb: "Klingt nach einem Betriebsausflug der PC

ACTION-Jungs!" HA-HA-

wie unser

iunger

Kollege

trägt, sollte bei

manchen Themen

vielleicht einfach mal die

Fresse halten. Das teilte

dem Herrn Bernd Stange.

Ach, um zum Abschluss

iedweder blöden Frage über

meine Anatomie vorzubeu-

gen: Als der lustige

Scherenschnitt von mir

entstand, hielt ich eine

meiner rechten Hand.

Schönes Lehen noch!

Ihr Harald Fränkel

zusammengerollte Zeitung in

ich ihm dann auch mit,

HA. Also wer einen Namen

Zeitstrafen gebe und ein Teilnehmer beim dritten

Verstoß disqualifiziert werde. Ferner war die Rede



OH MEIN GOTT!

Sehr geehrte Herren (Damen gibt's glaube ich nicht bei Ihnen...), ich habe heute Ihre Ausgabe 9/2006 gekauft. Mir gefällt Ihre Zeitschrift sehr aut und ich würde sie wohl auch abonnieren (keine Sorge, das mache ich bei der entsprechenden Stelle - ich habe Ihre Hinweise gelesen). Ich möchte aber eine konkrete Kritik an Sie richten: Auf Seite 78 schreiben Sie: »Gott hat seinen Cockring verloren«. Ich bin ein sehr gläubiger Mensch und möchte Sie bitten, von Gotteslästerungen abzusehen (ich kann Sie nicht zwingen und will das auch nicht). Auch das Argument, es könne sich um einen Gott im Sinne des Spiels handeln, verhindert nicht, dass Gott subtil "durch den Dreck gezogen" wird. Man hätte auch von einem gemoddeten (weil leuchtenden) Cockring sprechen können oder dem eines Riesen o.ä. - aber bitte nicht Ihre Variante. Ich habe NICHT!!! das Ego, in der Leserrubrik Ihrer nächsten Ausgabe zu erscheinen – untersage es aber nicht ... (das erspart Ihnen den "Zwang", eine Antwort, die sich über mich lustig macht, zu schreiben - wie es der Stil der Zeitschrift und dem Wunsch

Ihrer Leser entspricht). Mir ist as wichtiger, dass so etwas nicht mehr vorkommt Ehrlich gemeint. Um mein Anliegen mit einer Quelle zu unterlegen, hier ein Zitat aus Gala-



Montage: Anja Groster

ter 6,7 (Paulus-Brief an eine Gemeinde): "Täuscht euch nicht: Gott lässt keinen Spott mit sich treiben; was der Mensch sät, wird er ernten." In Jesu Namen vielen Dank schon jetzt für die Berück-

sichtigung dieses Anliegens. Viel Erfolg wünsche ich und: TOLLE ARBEIT :)

BODO DAHLHOFF, MÜNCHEN

VORSICHT

Sie haben Recht, wir müssen uns bessern. Alle Redakteure denken jetzt mal drüber nach, ob sie endlich die Kruzifixe in ihren Büros richtig drehen. Und dieses mitternächtliche, rituelle Schlachten von 666 Lämmern mit der Kettensäge macht ia auch immer so eine Sauerei.

ICH BIN GOTT!

Guten Morgen, kleiner Fränkel, ich wollte dich nur mal kurz auslachen, da ich jetzt sechs Wochen frei habe und mich besaufen kann! UND IHR MÜSST SCHAFFEN! HAHAHA!!! Und bevor ietzt dieses typische "Höhö, dafür ham wir Praktikantinnen, die uns unterm Tisch den Stengel kauen, höhö, wir kriegen im Monat mehr Gehalt als Bill Gates' geschätztes Privatvermögen, höhö, wir fahren Ferraris oder sonst so Luxuskarren" kommt; ihr dreckigen kleinen Lügner! Ich lass' mir in meinen sechs Wochen Urlaub auch die ganze Zeit einen I*tschen und hab' mehr 500er-Scheine hier rumfliegen als ihr Milliliter Körperflüssigkeiten in eurem Leben abgesondert habt und eure komischen hässlichen Karren (die ihr ja nimma besitzt!) zieh' ich mit meiner Aprilia-Edeldiva sowieso abl Ergo: Ich bin Gott, ihr seid nix. [...]

BJÖRN SPANGENBERG, PER E-MAIL

Björn, du sollst dich auf Station 5 melden, da ist gleich Tablettenausgabe für die Megalomanie-Patienten.

MUTTERTAG

Ich wollte euch sagen, dass euer Heft einfach genial ist, besonders das aktuelle 9/2006! Das ist die beste Ausgabe, die ich bis jetzt gelesen habe, einfach saukomisch, aber trotzdem voll informativ. Ich weiß nicht, was ihr genommen habt, als ihr die Ausgabe gemacht habt, aber nehmt mehr davon! Meine Mutter hat fast 'nen Autounfall gebaut, als ich ihr aus eurem Heft vorgelesen habe. Ihr seid einfach viel besser als die Heinis der anderen Pseudo-unbedingt-seriös-wirken-und-dabei-trotzdem-lustig-sein-Redakteurs-Schwuchteln anderer Hefte. Ihr schreibt nämlich auch super Tests und Berichte und es macht echt Spaß, sie zu lesen. Es gibt nur eine Sache, die ihr besser machen könntet: die DVD. [...] NICO SCHULZE, PER E-MAIL

Nico, dass deine Mama beinahe einen Autounfall gebaut hätte, liegt nicht daran, dass du ihr aus der PC ACTION vorgelesen hast. Wir mutmaßen ja, sie könnte eine Frau sein.

FRAUENBILDER 1

Guten Tag, die werten Herren, ich lese eure Zeitschrift ia schon längere Zeit, obwohl ich eine "Sie" bin, das heißt, ich bin eine Frau (oder einfach das, was ihr als kochendes, putzendes und saugendes Lustobjekt betrachtet). Aber nun zu meiner Beschwerde, Als ich zu den Leserbriefen komme und auf Seite 29 hlättere, muss ich ein Foto einer nackten Dame sehen, die mir bekannt vorkam, ich kannte sie nicht persönlich, aher sie war schon einmal in einer älteren PC ACTION-Ausgabe abgebildet und zwar mit dem gleichen Bild. Über diesen Fehler konnte ich noch hinwegsehen, da ihr Männer ja nichts für euer Kurzzeitgedächtnis könnt, aber als ich Seite 30 aufschlage, trifft mich der Schlag!

Die Truppe mit nackten Fahrradfahrerinnen hab ich auch schon mal in der PCA gesehen! Das ist zu viel! Auf Seite 50 die Frau mit dem Fernrohr! Auch schon mal drin gewesen. Ein Magazin, das sich ständig wiederholt, zeigt damit, dass es langsam aber sicher am Ende ist und damit meine ich nicht das Niveau eurer Witze, die ich als sehr gut empfinde. Weitere Kommentare zum wiederholten Auftreten von Bildern werde ich mir sparen, aber es tut gut, das klägliche Versagen der Männer zu beobachten und dies zu kommentieren.

CÉLINE HAUSER, PER E-MAIL

Ach Céline, wir haben dir doch schon erklärt, warum wir die Fotos von dir nicht nehmen, zum letzten Mal: Sozialpädagoginnen mit Achsel- und Schamhaaren bis zum Boden kommen bei unserer Zielgruppe nicht an, bitte bewerbe dich woanders! [Anm. d. Chefred: jo@pcaction.del]

HEISS

Na, schwitzt ihr auch schön in eurer Bude? Ich habe gerade erst einmal die Klimaanlage abgestellt. War mir hier doch ein wenig zu frisch. *g* [...]

ALEXANDER MERTZ, PER E-MAIL

Du hast's gut! Wir müssen ständig neue, großbrüstige Models suchen, weil die vom nackig Palmwedeln immer so schlimm Muskelkater kriegen. Aber prima, dass du die Klimaanlage abgestellt hast. Das Ding dauernd rumzuschleppen, muss echt stressig sein.



Hallol Falls das ein Gag sein sollte, dann ist es aber ein bescheidener; -) Der Brehme hängt in der aktuellen Ausgabe am Pranger, wall er die Internetadresse von diesem Warsow-Diags falsch geschrieben hat. Statt warsow.net hat er warsow.com im Bericht geschrieben. In der Antwort zum Pranger ist jetzt aber sogar die Berichtigung falsch. Da steht nämlich als angebich richtige Adresse warsoM.net statt warsoW.nett Die von euch dort angegebene Seite gibt es aber nun mal nicht, was ich nuch schlimmer finde als die Taubenzuchterseite unter warsom.com. [...]

Willkommen bei unserer beliebten Serie "Wir sind so doof, dass wir drei Heftausgaben benötigen, um eine Internetadresse richtig zu veröffentlichen." Noch maf für alle zum Mitschreiben: Die richtige Adresse für das Gratisspiel Warsow lautet www.warsow.net. warsow.com führt zu einer Faubenzücherseite, warsom.net ins digitale Nirwana. Gut, dass wir das endlüch geklärt hätten. Und ja, ich, Harald Frankel, hab's diesmal verbockt und außerdem bei den Bildbeschreibungen auf Seite 87 im Kasten. Viel Bult-Érguss: Unten mit doben verwechsett (angeprangert von Sebastian Dawidowicz und Mark Diener). Meine Kollegen taten mir zur Strafe das an, was mir am meisten weh tut: Ich darf das große Finale von Verliebt in Berlina m. 1. September 2006 nicht enschauen. Ich erfahre also nicht, wen Lisa nimmt, David oder Rokko! "heut" Das Schlimmste: Meine su genannten Kollegen haben mich gerwungen, die perverse Neigung, diese Felsenweg aussehen bei effentlich kundrutun. AHHHHHHH!

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR Ralph Wollner

VERGEHEN

Behauptete bei seinem Test zu All Star Strip Poker auf Seite 105, dass mindestens ein Rechner mit 800 Gigahertz nötig sei, damit dieses Spiel Laufe, Nun, genau genommen täten es auch 800 Megahertz. Der Nedakteur musste zur Straf die Mehre-Haussurfgabe von Christian Bigges Sohn machen. Gut, der geht zwar erst in den Kindergarten, aber Wolfner heutlte trotzdem Rotz und Wasser. Wegen seines 5-Megahertz-Dehlms, bei dem 97,99 Prozent der Rechenteistung furs Athern und Kachen draufgehen, kann so was schon mal stressig sein. ANTRAGSTELLER

Simon Poland, Frank Kaiser, Serkan Yildiz, Erich Mastel, Matthias Hofstädter, Pascal Ambros



💢 Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION. Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DUD + Gratic-Extra fiir nur € 9 901

| Absender | |
|--------------------------------------|--|
| Name, Vorname | |
| Straße, Hausnummer | |
| PLZ, Wohnort | |
| Telefonnummer (für evtl. Rückfragen) | |

| Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. V | ertreter) |
|---|-----------|
| | |

| Bitte senden Sie mir folgendes Gratis Extre | Zej. | |
|---|------|--|
| | | |
| | | |

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

| (reditinstitut: (onto-Nr. | _ | | | _ | | - |
|------------------------------|---|---|---|-------------|--|---|
| BLZ | L | L | | \perp | | |
| | | | 1 | L | | |

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



DAS IST EIN GEDICHT?

1. Das Gedicht für PC ACTION: Meine Eier, meine Eier jucken. So, jetzt hatten wir was zu lachen. 2. Jetzt zur Frage: Was macht ihr Pimmel gegen Eierjucken??? 3. Eine Antwort wäre schön, weil mir die Finger vom ständigen Kratzen abfaulen und meine Freundin schon keine mehr hat. 4. Ich muss nicht unbedingt auf die Titelseite, auch wenn das mal für Abwechslung sorgen würde. Da ihr aber alle impotent seid, glaube ich nicht, dass ihr mir einen Tipp geben könnt. Ach, bin übrigens erst 14.

ANDREAS SCHITTER, PER E-MAIL

In eurer aktuellen Ausgabe schreibt ihr auf Seite 49 bei Fahrzeugen zu Q4, dass dieses Spiel keinerlei Vehikel beinhaltet, das stimmt nicht so ganz, denn es sind genau zwei, ein Panzer und ein Walker, wie ihr SELBST im Test zu Q4 in Ausgabe 12/2005 schreibt. Dann bei Fahrzeugen zu UT 2007 steht drin, dass einmal Geher und das Hoverboard zu den schon vorhandenen Vehikel dazukommen ... ein bisschen knapp würde ich meinen, denn es sind insgesamt NEUN neue Fahrzeuge, Drei davon MÜSSTE man schon aus dem BP2 zu UT2004 kennen, den Cicada, den SPMA und den PALADIN... was macht ihr den ganzen Tag eigentlich??? Wie kann man nur solche Fehler machen??? II IA KLIIG PER E-MAII

Okay, du heißt Klug und kannst klugscheißen. Damit bist du für diese Rubrik qualifiziert. Also: Im Fall von UT 2007 behaupteten wir mitnichten, dass es weniger als neun neue Fahrzeuge geben wird, sondern nannten halt lediglich den Geher und das Hoverboard als Beispiele. Und natürlich gibt es in Quake 4 Vehikel, aber unser Vergleich bezog sich nun mal auf den Mehrspieler-Modus, was selbst eine Amöbe mit Downsyndrom raffen sollte: Das im besagten Kasten zwei Mal bis acht Millionen Mal auftauchende Wort "Mehrspieler-Modus" könnte ja vielleicht, eventuell, möglicherweise, unter Umständen eine nicht unwesentliche Information in diese Richtung dargestellt haben.





Hi, liebes PCA-Team. ich wollte euch nur darauf aufmerksam machen, dass in jeder Ausgabe mindestens eine nackte Frau erscheint, Ich kaufe mir seit zwei Jahren euer Heft und ich stelle immer wieder fest, dass sich im Heft etwas Frauenfeindliches

den Frauen, Schämt ihr euch nicht? Ohne Frauen könnten wir

nicht sein. Unsere Mütter sind Frauen und sie haben uns mit Milch versorgt. Und dann schreibt ihr noch so dumme Bildunterschriften dazu. Ihr habt ja euren Spaß mit Frauen. Könnt ihr ihnen nicht deswegen etwas mehr Respekt zeigen? Wie würdet ihr denken, wenn man ein Bild veröffentlicht, wo ihr alle nackt seid und dann steht da noch: "Aus den Zoo entlaufen: unrasierte Paviane"? [...] JUBIN AMIRI, PER E-MAIL

Das kann nicht sein. Da würde "Rasierte Riesenpenisaffen" drunter stehen.

FRAU GESUCHT!

PC-ACTION-TV Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats der Beitrag zu einem von uns veranstalteten Casting. Hier suchten wir eine Dame, die



künftig als Moderatorin für PC-ACTION-TV tätig wird. Welch hübsche Frauen uns dabei über den Weg liefen, wie wir uns diese noch schöner tranken (Bild) und wer den Wetthewerh newnnnen hat - sehen Sie selbst!

FRAUENBILDER 2

Durchaus lesbare Zeitschrift habt ihr da, sorry, dass ich diese als Plattform nutze, um einigen Anfängern mit ihren Call-of-Duty-2-Surfern mal die Meinung zu sagen. Ihr kleinen Pisser, wenn einer auf eurem Surfer auftaucht und euren Noobclan aufmischt, sollte man so viel Anstand besitzen und diesen nich' verbannen, nur weil ihr Deppen eure Maus nich' bedienen könnt. Auf Surfern, wo Admin sich aufführt, als hätte diese Person auch im richtigem Leben was zu sagen, lohnt es sich eh nich', zu zocken. Drei, vier mal den Trottel gefraggt und die Verbindung zum Surfer is' unterbrochen, Gratulation zu so viel Charakter, [...] RALF TIEPMAR, PER E-MAYL

Genaul Alle Surfer sind doof! Diese braun gebrangten Sunnyboys schnappen uns immer die heiflesten Frauen weg.

DAS IST KEIN WITZ!

Eintach mal kurz zu meiner Person, ich bin 27 Jahre alt, berufstätig und zocke auch hin und wieder gerne. Man liest heutzutage ab und zu Dinge in Zeitungen oder Magazinen, wo man nur den Kopf schütteln kann. Ich selbst war nie soweit betroffen, ernsthaft darauf zu reagieren. Bis jetzt - bei Ausgabe PC ACTION 8/2006 auf Seite 132 (Bild oben mit Spruch) blieb mir der Atem weg. Ich bin kein Mensch, der gerne übertreibt oder theatralisch wirkt, um Situationen besonders drastisch darzustellen, aber was als "Gag" gedeutet wird, ist einfach nur geschmacklos und unterste Gosse. Den Namen Robert Steinhäuser in einen Scherz einzuarbeiten - wer kommt auf eine solche scheiß Idee? Zurück zu meiner Person - ich wohne in Erfurt, zwei Straßen vom Gutenberg-Gymnasium entfernt und kann mich leider sehr gut an jenen schlimmen Tag erinnern. Zudem wurde ich von Lehrern unterrichtet, welche bis zu diesem Zeitpunkt dort lehrten, es danach aber nie wieder schafften, eine Schule zu betreten. Die Stadt Erfurt war nach dieser Tat für mehrere Wochen wie gelähmt und noch heute gibt es Gedenkveranstaltungen für die Toten. Das Eintragen in Kondolenz-Bücher in Gedenken an die Toten war für jeden Erfurter eine Pflicht. Ihr macht euch darüber einen Spaß. Die ganze ComputerspieleWar echt mal an der Zeit, dass jemand denen die Meinung geigt. Danke, Ralf.

Wer zum Teufel ist Wolfgang Amadeus Shakespeare (PC ACTION 9/2006, Seite 75 im Meinungskasten des Herrn Iscitürk)? Mal ehrlich, ihr macht doch mit Absicht jeden Monat irgendwelche Fehler ins Heft, damit die Leser außer den üblichen Beleidigungen auch was anderes zum Schreiben haben, ne? [...] STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Vielleicht sollten wir doch eine Doppelseite ins Heft bringen, auf der wir jeden Gag erklären, Mann, Wolfgang Amadeus Shakespeare ist der nichteheliche Sohn von Johann Sebastian Günter Grass und Jean Claude van Schwarzenegger. Ungebildetes Pack!

industrie wurde danach infrage gestellt und kritisch beäugt. Ich gehe nicht davon aus, dass in Ihrem Unternehmen nur verpickelte, blass wirkende Teenager sitzen, welche so etwas lustig finden, sondern auch Menschen mit einem entsprechenden Verstand, eine solche Thematik sensibel und mit Diskretion zu behandeln. Ich erwarte von Ihnen für diesen "Gehirnfurz" eine Stellungnahme in Verbindung mit einer angemessenen Entschuldigung. Richtig aut würde das in Ihrer nächsten Ausgabe wirken - nennt man Selbstkritik. Nach Ihrer Reaktion werde ich entscheiden, ob dieser Sachverhalt für meine Regional-Presse interessant wäre. Bewerten Sie das nicht als Drohung an Sie oder als leere Drohung, da Kontakte zur Uni-Zeitung EF und TA bestehen und dabei eine entsprechende Empörung entstehen wird.

STEEFEN SCHMIDT, ERFURT

Oh Gott, es tut uns wahnsinnig leid. Entschuldigung! Dürfen wir Ihnen ein Counter-Strike als Entschädigung schicken?

PC ACTION HILFT 1

Ich habe jetzt eine junge Frau getroffen, die mich sehr mag. Ich mag sie auch sehr. Wir gehen jetzt nicht miteinander oder so, da sind momentan ein paar widrige Umstände, die ich nicht näher erläutern

will, die auch nicht zu meiner Frage gehören. Es geht mir nämlich darum, dass ich jetzt mit ihr geschlafen habe, schon einige Male sogar, ich hoffe, ihr in der Redaktion freut euch auch ein bisschen für mich: Ich habe relativ früh in meinem Leben (ich bin 20, für PCA-Leser ist das früh) meine Jungfräulichkeit endgültig verloren. Mein Problem ist jetzt: Da ich keine Jungfrau mehr bin, erfülle ich auch nicht mehr alle Eigenschaften des durchschnittlichen PC ACTION-Lesers (dumm; hält sich für den Geilsten; versucht, euch nachzuahmen; versteht nicht, zu was eine Erektion zu gebrauchen ist)! Ist es mir dadurch versagt, die PCA weiter zu lesen? Obwohl ich ietzt kein Durchschnittsleser mehr bin, musste ich mit Freude feststellen, dass ich die PCA immer noch großartig finde. Von daher wäre es wirklich schade, wenn ich sie jetzt nicht mehr lesen dürfte, gar mein Abo kündigen müsste. Weiterhin musste ich ja auch feststellen, dass Frauen auch mal ihre Tage haben. Also, wenn ich nicht vögeln kann, was soll ich sonst machen, außer euer Heft zu lesen? [...]

JOHANNES LANGE, PER E-MAIL

Cunnilingus.

FRISCH RASIERT

Bin gerade am Prev zocken und was finde ich? RIESENMUSCHIS! Schon an zwei Stellen, habe das Spiel gar nicht durch. Aber geil, habe davon ein paar

Screenshots gemacht. [...] VIOREL BORGO VAN, PER E-MAIL

Also wir können auf den Rildern beim besten Willen keine Katzen erkennen.

IDEE DES MONATS

[...] Warum lasst ihr nicht mal eure Brötchengeber (also uns Leser) Artikel für eure Zeitschrift schreiben? Klar, wir sind alle linguale Flachzangen und nicht so hochbegabtes Fachpersonal wie ihr, aber wir sind die, an die sich eure Zeitschrift richtet... die Zocker eben. Deshalb würde ich es cool finden (und sicher auch viele andere), wenn ihr einfach mal eine Rubrik bringt, in der ein glücklicher Zocker sich über ein neues Game auslassen kann. [...] EMANUEL SEESKO, PER E-MAIL

Ja, eine geniale Idee! Wie nennen wir die Rubrik? Hmmm ... Leserbriefseiten?

BESCHWERDERRIEF

Hallo Harald, ich weiß nicht so richtig, bei wem ich mich beschweren soll, also guäle ich mal dich mit meinem Anliegen – und laufe Gefahr, dass das am Ende sogar noch gedruckt wird. Es geht mir um den "Test" zu Sensible Soccer 2006. Wieso

wenigstens ein Herz für Spiele-Remakes und h\u00e4tte sicher verstanden, dass es bei einem Titel wie Sensible Soccer NICHT um Lizenzen oder möglichst genaue Modellierung der Spieler geht. Dort geht es (zumindest mir) eher um das Spiel an sich. [...] STEFFEN WOTZLAW, PER E-MAIL

Vielleicht solltest du dir den Artikel (siehe Seitenmitte) doch noch mal vorlesen lassen, Bocelli.

PC ACTION HILFT 2

Hey Leute, ich habe ein Riesenproblem. Ich benutze den AOL-Browser und bei der Einwahl ins Internet zeigt mir dieser an, dass das Netzwerk gerufen wird. Aber mein Modem ruft nichts! Ansonsten ist alles normal. [...]

TINO KROSCHEWSKI, PER E-MAIL

Glück gehabt! Wir kennen jemanden, dessen Modern hat ständig "Wer ist der Bürgermeister von Wesel?" gerufen, das war echt unheimlich.

WURST UND SO

Ich finde euch einfach supermegaaffenstark!!! Aber ist es normal, dass ich bei Wörtern wie "Wurstfachverkäuferin" oder "Eigenurinprobe" immer an euch denke?

> LUKAS "LUCA" TATERKA, PER E-MAIL

Wir können nichts dafür, dass deine Freundin eine fette Wurstfachverkäuferin ist und du immer dann aus Langeweile unser Magazin liest, während sie

gerade auf dir sitzt und ... bäh, Lukas, wir wollen das alles gar nicht wissen!



zum Geier hockt ihr an dieses Spiel den Simulationsfanatiker Wollner und nicht den Redaktionswookie Hesse? Der hat

FRPRESSERBRIEF

Habe deine Nase geklaut, als du geschlafen hast! Wenn du sie wieder haben willst, lege 10.000 Euro in einem Koffer hinter die Mülltonne an der nächsten Bushaltestelle!!! KEINF POLIZEL sonst landet deine Nase im nächsten Döner (da fällt sie nicht auf)! Muhaaahaha.

MARTIN BREIT, PER E-MAIL

Dein Name ist aber auch Programm, was?

BEWERBUNGSSCHREIBEN

Hi, braucht ihr 'nen Parktikanten? Ich würd' das gern machen, ich glaub', ich würde auch perfekt in euer Team passen. Meine Referenzen: Ich bin fett, hässlich und kann nichts. So wie ihr! Na, wie schaut's?

DANIEL, PER E-MAIL

Einen Führerschein bräuchtest du aber schon, wenn du als Parktikant morgens unsere Dienst-Lamborghinis ins Parkhaus bringen willst.



hast mich mit deiner Schönheit geblendet (Paragraph 223 StGB "Kürperverletzung") und mich zur Liebe verführt (Paragraph 182 StGB). Ich war wie berauscht (Paragraph 223a StGB "Voltrausch" und Paragraph 316 "Trunkenheit im Verkehr") und ich dachte, ich müsste explodieren (Paragraph 310b StGB "Herbeiführen einer Explosion durch Kernenergie"). Ich bin dir völlig ausgeliefert (Paragraph 178 StGB ,.Sexuelle Nötigung") und bin nicht mehr Herr meiner selbst (Paragraph 239 StGB "Freiheitsberaubung"). Du hast mir meinen Verstand geraubt (Paragraph 249 StGB) und mein Herz gestohlen (Paragraph 248a StGB "Diebstahl und Unterschlagung geringwertiger Sachen"). Dabei war mein Verlangen bereits abgestorben (Paragraph 168 StGB "Störung der Totenruhe"), doch dann bist du in mein Leben eingebrochen (Paragraph 124 StGB) und hast meine Ruhe gestört (Paragraph 125 StGB). Doch nachdem ich völlig entflammt war (Paragraph 308 StGB), hast du mich mit dem Milchmann betrogen (Paragraph 263 StGB "Betrug" und 266 StGB "Untreue") und mir damit alle meine Lebensenergie

Energie") und das trotz all deiner Versicherungen (Paragraph 265 StGB). Dabei hattest du bei mir einen Kredit auf Lebenszeit (Paragraph 265b StGB)! Du hast mich einfach so beiseite geschoben (Paragraph 326 StGB "Umweltgefährdende Abfallbeseitigung"), spieltest aber weiterhin mit mir [Paragraph 327 StGB ... Unerlaubtes Betreiben von Anlagen"]! Ist das dein Lohn (Paragraph 266a StGB "Vorenthalten und Veruntreuen von Arbeitsgeld") oder hast du etwa nur mit mir gespielt (Paragraph 284 StGB , Unerlaubte Veranstaltung eines Glückspieles")? Ich weiß wirklich nicht mehr, wo mir der Kopf steht (Paragraph 303 StGB "Sachbeschädigung und Paragraph 305a "Zerstörung wichtiger Arbeitsmittel")! Du hast mein Leben vergiftet (Paragraph 330a StGB "Schwere Gefährdung durch Freisetzen von Giften")! Gib mir mein Herz zurück (Paragraph 290 StGB "Unbefugter Gebrauch von Fundsachen" und Paragraph 323b "Gefährdung einer Entziehungskur")! DENNIS NEUMANN, PER E-MAIL

Wir sagen nichts ohne unseren Anwalt.

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine "Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Marina Gundert BERUF: Ausbildungsplatzsuchende ALTER: 19

NICK: dw voGue il.o.

E-MAIL: marinagundert@yahoo.de HOMEPAGE: www.druckwelle-hq.de LIEBLINGSGENRE: Egg-Shooter

LIEBLINGSSPIELE: Counter-Strike Source

SEIT WANN ICH SPIELE: Seit 1993 [CS seit 3 Jahren] STATEMENT: Ich bin sozusagen mit Konsolen aufgewachsen. Mit dem NES fing alles an, über C64, Super Nintendo und Playstation Hap' bestimmt sämtliche Mario-Teile durchgespielt ,] Durch meinen Ex-Freund habe ich 2003 mit CS 1.5 angefangen. Er hatte zwei Rechner zu Hause und so konnte er mir das Spielen auf einem eigenen Server beibringen ^^ Zu der Zeit hatte ich leider noch keinen eigenen PC, deshalb war das Spielen für mich noch nich' so ernst. Als meine Familie sich 2004 einen PC gewauft hat, habe ich

mir direkt CS 1 6 besorgt. Da fing es so langsam an, dass ich mich vor den Jungs beweisen wollte :) So richtig regelmäßig und intensiv spiel ich erst seit Source! Seitgem war ich auch das erste Mal in Cians. Bisher als einzige Frau unter Männern, aber im Juni hab ich den richtigen Clan gefunden, mit einem aktiven Female Squad! Zusammen werden wir die ESL und die

ANM, D. RED.: Marina hat auf dem Foto zwei Fußbälle versteckt. So gewann sie die Herzen unserer Jury und schaffte es ins Heft

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VtRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@ocaction.de oder

Computec Media AG Redaktion PC Action/Leserbriefe Dr.-Mack-Strasse 77 90762 Fürth Absender nicht vergessen. Ja?-

- * Sie dürfen uns sonar Tierpamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...
- ... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csi.de)
- Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).
- die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).
- . Ihr Spiel nicht will, DENN. Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



"dark messiah hat mich verzaußert, die schwertkämpfe sind sowas von spektakulär inszeniert, dass sie selbst nach der x-ten wiederholung nichts an faszination einbüßen. wahnsinn!" pc games 08/06

"pas neueste werk per franzosen fällt so geil aus, wie sal fahrgestell von angelina jolie." PC action 08/06

sammle wut entfache zorn



mit dem schwert, mit heimtücke, mit magie... stelle dich deinem schicksal!!



grausame kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen gegnern.



weiterentwickelte version von valves half Life 2 source-engine.



Bahnbrechende multiplayer-schlachten mit bis zu 32 spielern.





www.parkmessiangame.com



No constitute tanont is sopia ticayal high em May Lan himan come me 1 (155) co a colombe de signal industriment na 1981 a 18 Societa de Constante de Constante de Constante de Libra Societa de la Maria de La Constante de Co



BLICKPUNKT



WAZAP

Das ist dein Finderlohn!

Google ist zu doof, Lycos zu langsam, Yahoo zu verwirrend: Wer in Suchmaschinen etwas zu Spielen finden will, darf jetzt Wazap wählen.

Vorbei die Zeiten, als Spieler bei Eingabe des Suchbegriffs "Mafia" in Google Links zu Abhandlungen über finstere Machenschaften von Al Capone erhielten oder sich bei der Suche nach Star Wars-Spielen durch dutzende von Filmseiten wühlten. Die Spiele-Suchmaschine Wazap (gesprochen wie das englische "What's up?") will Interessierten gezielte Information statt unübersichtlichem Datenmüll liefern ... Die Kommandozentrale der spielekundigen Internet-Pfadfinder verbirgt sich hinter Spiegelglasfassaden und Stahltüren im Herzen von Berlin. In der Karl-Liebknecht-Straße hat es das junge Unternehmen Eastbeam GmbH, das Wazap in Deutschland betreibt. auf die Vielspieler als Seitenbesucher abgesehen.

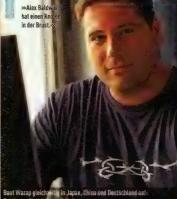
MOORHÜHNER GESUCHT

Doch derzeit, so räumt Geschäftsführer Andreas Rührig ein, sei das Wazap-Publikum eher von der unbedarfteren Sorte, wenn es um elektronische Unterhaltung geht. "Tatsächlich sind Moorhuhn und Tetris zurzeit die meistgesuchten Begriffe." Bedauerlich, wenn man die Leistungsbandbreite von Wazap kennt oder hinter die Kulissen des Teams guckt. Fast alle der 20 Mitarbeiter sind gestandene





Berlin residiert Wazap-Betreiber Eastbeam in spektakulärem Ambiente



Spieler, teils ehemalige Profis. Andreas Rührig selbst hat 1999 mit seinem Freund Timo Meyer neben dem Studentenportal uni.de auch die Spiele-Webseite gamez.de gegründet und greift gern zum Control Pad. Um verstärkt "ernsthafte" Spieler anzulocken, will Rührig unter anderem den E-Sport-Bereich aufbauen. Deshalb hangelt sich bei Eastbeam seit kurzem MorrisWink durch mehr als 200.000 deutsche Clan-Webseiten. "Wir wollen den Hardcore-Spielern

und E-Sportlern all das auf einen Blick bieten, was sie bewegt", sagt Wink. "Der Spieler soll mehr Zeit ins Zocken investieren als ins Suchen." Während die Maschine täglich mehrere hunderttausend Seiten zum Thema Spiele indexiert, sucht das Wazap-Team nach Informations-Perlen für Spieler und verleiht bewährten Webportalen das Wazap-Qualitätssiegel.

SPIELE-WIKIPEDIA

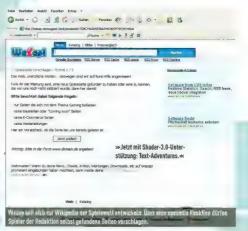
Um überhaupt eine derartige Datenbank aufbauen

zu können, ist Wazap seit September 2004 im Beta-Betrieb online. Dabei hat der japanische Ableger von Wazap einen deutlichen Vorsprung. Andreas Rührigs Partner Timo Meyer, trotz seines typisch teutonischen Namens Halbjapaner, hat die Suchmaschine im Land des Lächelns bereits zum

Marktführer unter den Suchmaschinen gemacht. Seit April 2004 suchen Spieler nach Mario & Co.: Mit 3,3 Millionen Besuchern und 88 Millionen Page Impressions liegt Wazap. jp weit vor der deutschen Zentrale (besucht ein Programm, etwa ein Browser, eine Webseite, werden die Dateien einzeln zurückgeschickt und generieren einen so genannten Hit; eine Page-Impression bezeichnet dagegen eine komplette Seite mit allen eingebundenen



Elementen. Wenn zum Beispiel eine Seite aus dem Inhalt und fünf Bildern besteht, dann generiert diese Seite sechs Hits, aber nur eine Page-Impression). Die registriert zur Zeit 835.000 Unique Visitors (dieser Begriff beschreibt die technisch verlässlichste Zählgrösse für die Anzahl von Besuchern

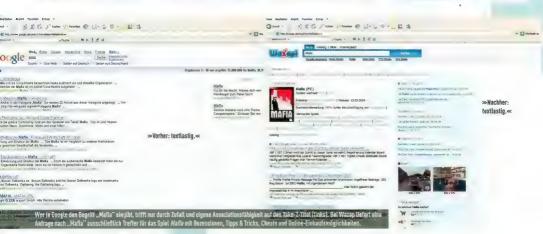


auf einer Webseite. Die Einmaligkeit wird durch Ausschluss von weiteren Besuchen durch denselben Besucher innerhalb eines bestimmten Zeitraums auf der Seite sichergestellt) und 3,54 Millionen Seitenaufrufe pro Monat, Dass Wazap.jp eine große Nummer ist, zeigt schon die Führungsetage in Fernost. Als Geschäftsführerin für den japanisch-pazifischen Bereich konnte das Jungunternehmer-Duo Tomoko Matsuoka gewinnen, die bereits Ubisoft Japan gründete. In Japan lief das Wazap-Konzept von Anfang an anders: Es entstand eine Art Wikipedia für Spiele. Zehntausende von Nutzern sammeln ihr Fachwissen und speisen dies in die inzwischen größte Spiele-Datenbank in Fernost ein; ähnlich will man nun deutsche Spieler beteiligen, die über einen speziellen

Link Vorschläge zur Aufnahme in das bereits 100 Millionen Seiten umfassende Wazap-Archiv unterbreiten.

WAZAP MACHT MOBIL

Die technische Leitung für das weltweite Wazap-Netz, das in den nächsten Monaten nach Korea und in die USA exportiert werden soll, liegt jedoch weiterhin in Berlin-Mitte. Dort werkelt Technik-Chef Bastian Grimm mit seinem zehnköpfigen Team an der Internationalisierung des Suchindexes, macht sich aber bereits Gedanken über den mobilen Ausbau der Suchmaschine. In Japan stammen nämlich bereits ein Drittel aller Suchanfragen von Handys. "Wir machen Wazap ähnlich wie in Japan auch hier zu Lande voll handy-tauglich", verspricht Grimm. Christoph Holowaty Info: www.wazap.de





Die kontroverse Postal-Spielereihe findet nächstes Jahr ihre Fortsetzung. Wir haben uns mit den Machern aus Tucson, Arizona, unterhalten.

Die Postal-Entwickler Running with Scissors geben zwar noch keine genauen Details und Bilder von Postal 3 heraus, aber schweigen wollen die sympathischen Anarchos trotzdem nicht. Lesen auf eigene Gefahrl

PC ACTION Stellen Sie sich doch kurz mal vor.

MIKE J: Ich bin der Produkt-Manager und Porno-König.

STEVE WIK: Ich bin Chef-Designer, Kreativchef, Veteran, verbittert und total desillusioniert!

JOSH LEICHLITER: Art Director und alles schändender, in Höhlen lebender Troll

VINCE DESI: Geschäftsführer!

PC ACTION Erzählen Sie uns alles, das wir über Postal 3 wissen sollten.

MIKE J: Es kommt auch für die Xbox 360.

STEVE WIK: Postal 3 enthält alles, was unsere Werke so super macht. Alles wird größer, bes-

ser! Es enthält noch verrückteren Kram, über den ich aber noch nicht sprechen darf. Sie werden es jedenfalls lieben!

JOSH LEICHLITER: Das Spiel passt perfekt zu leckeren Bohnen und einem guten Chianti.

VINCE DESI: Hä? Ich dachte in diesem Interview geht es um den Postal-Film von Uwe Boll.

PC ACTION Man sagt ja, dass Kunst provozieren, ausbrechen und Grenzen überschreiten muss. Sind Computerspiele Kunst?

MIKE J: Wenn Kunst etwas mit Ärschen zu tun hätte, könnte ich was dazu sagen.

STEVE WIK: Spiele könnten längst als Kunstform akzeptiert sein, wenn nicht irgendweiche Geschäfternacher und Gehirnwäsche-Opfer dauernd nur GTA- und Halo-Klone veröffentlichen würden.

JOSH LEICHLITER: Kackt ein Bär in den Wald?

VINCE DESI: Kunst gegen Realität! Irgendwie basiert doch jede Kunst auf Realität, und wenn sich ein Künstler wie Salvador Dali ausdrückt, dann wird Kunst zum Abenteuer, lässt uns träumen, was Glück und Angst verursachen kann. Jedenfalls ist jede Art der Unterhaltung auch irgendwie Kunst.

PC ACTION Was war das Lustigste, das Ihnen jemals widerfahren ist?

MIKE J: Ich hab Gary Coleman (schwarzer, kleinwüchsiger Fernsehstar) in eine Bar mitgenommen. Ich hab irgendwas zu ihm gesagt und er wollte mir in die Eier treten. Jedenfalls hatte ich sehr weite Hosen an und er traf meine Eier gar nicht, sondern nur den Stoff der Hose. Danach erinnere ich mich nur an Geschrei und das Verprügeln kleiner Menschen. JOSH LEICHLITER: Ich bin mal mit meinem fetten Dodge in die Glasfassade einer Anwaltskanzlei gerauscht, die auf Autounfälle spezialisiert ist. Überraschenderweise haben die mir nicht den Arsch weggeklagt.

VINCE DESI: Entschuldigen Sie, falls mein Humor nicht den Ihren trifft. Jedenfalls saß ich vor Jahren bei einem Bekannten auf dem Sofa, während er es mit einer Sex-Sklavin trieb. Anscheinend bestand sie darauf, meinen Freund zu küssen, worauf er aufsprang und rief: "Halt endlich die Klappe, du Schlampe, und nerv mich nicht, während ich dich #ökel!" Ich fiel vor Lachen fast von der Couch!

PC ACTION Take 2 hat ja die Entwicklung der Drogen-kartell-Simulation Snow eingestellt. In den USA ist die Regierung auf solche Spiele nicht mehr so gut zu sprechen und vor allem Hillary Clinton, die Frau des Ex-Präsidenten, flippt in der Hinsicht geme mal aus. Was wird Hillary wohl von Postal 3 halten?

MIKEJ: Sie wird das Spiel sicherlich kaufen, weil wir *Postal 3* einen Gratis-Dildo beipacken.

STEVE WIK: Wie immer wird sich das, was Leute über Postal denken, komplett von dem unterscheiden, was Postal wirklich ausmacht. Allerdings war Hillary in ihren jungen Jahren eine scharfe Mieze. Ich hoffe, Bill stellt bald unanständige Jugendbilder von ihr ins Internet.

VINCE DESI: Wir werden wohl eine Lesbensex-Szene einbauen, um Frau Clinton glücklich zu machen. Ich will aber klarsteilen, dass wir Spiele nicht für die Politiker machen, sondern für die Fans und für uns selbst.

PC ACTION Wird Postal 3 weniger Gewalt zeigen, um keine Probleme zu verursachen?

STEVE WIK: Nein! Das Lustige ist, dass die Gewalt nie das Problem war. Die Leute haben sich immer über das Anpinkeln aufgeregt. Unglaublich, oder? JOSH LEICHLITER: Nö, Umfragen haben ergeben, dass Postal 3 ungefähr 600 bis 800 Prozent brutaler sein muss als der Vorgänger.

VINCE DESI: Ist doch alles Quatsch. Wir sitzen ja nicht da und fragen uns: "Wie können wir ein Spiel so brutal wie möglich machen!" Gewalt alleine ist doch langweilig. Wir lieben die Spielentwicklung und sind stolz darauf, dass wir Spiele machen, die sogar beim Zusehen Spaß bereiten. Übrigens kann Mike J diese Frage nicht beantworten, da er gerade sich selbst gegenüber gewalttätig ist.

PC ACTION Wurde jemals einer von Ihnen wegen eines Gewaltverbrechens verurteilt? STEVE WIK: Verurteilt wurde ich nicht.

JOSH LEICHLITER: Nö. Ich mag freundliche Verbrechen ohne Gewalt. Meistens!

VINCE DESI: Ein Sprichwort sagt: "Im Knast sitzen nur solche, die man erwischt hat"

PC ACTION Was würden Sie Chuck Norris fragen, würden Sie ihn treffen?

MIKE J: Ich würde Chuck Norris' Sklave sein! Aber nicht weil ich es mir wünsche, sondern weil er die Kraft hat, mich zu zwingen. STEVE WIK: Ich würde ihn fragen, wo er immer die geilen Stretch-Jeanshosen einkauft. JOSH LEICHLITER: "Herr Norris, könnten Sie mir Ihr Autogramm ins Gesicht prügeln?"

PC ACTION Uwe Boll, der Regisseur von Perlen wie House of the Dead, Alone in the Dark und Bloodrayne, arbeitet an einer Umsetzung eures Babys. Mal im Ernst: Seine Filme sind Schrott was ihren Anspruch angeht, spielen aber Kohle ein. Das führt uns zu folgendem Schluss: Sie haben ihm die Verfilmungsrechte überlassen, weil eine Menge Kohle für Sie rausspringt. Richtig?

STEVE WIK: Ich kann mich an die Verhandlungen gar nicht erinnern. Ich war wohl besoffen und

unter Huren begraben. VINCE DESI: Das Ganze war echt schwer für mich. Ich mag ihn persönlich sehr gerne. Aber ich denke, seine Filme wären weitaus besser, agierte er nicht gleichzeitig als Drehbuchautor, Regisseur und Produzent. Produzent alleine würde doch genügen! Es ist in der Tat schwer, jemanden zu finden, der Uwe Bolls Filme mag, Das mit dem Postal-Film ist dennoch eine gute Sache, denn Uwe ist ein echter Postal-Fan und kein Hollywood-Arschkopf. Irgendwie macht doch niemand Kohle im Filmgeschäft, außer den

würden Sie tun, wenn Electronic Arts an Ihre Tür klopft und mit Scheinchen wedelt?

MIKE J: Vince würde sicherlich Trip Hawkins eine Zahlungsaufforderung für einige nach wie vor offene Rechnungen aus den Achtzigerjahren schicken. Sie würden wohl gerne wissen, um was für offene Rechnungen es sich dabei handelt, nicht wahr? Sagen wir aber nicht.

VINCE DESI: Die müssten uns schon einen gigantischen Haufen Dineros bieten! Bei uns geht es um die Freiheit und Freiheit ist unbezahlbar. Man kann Kreativität doch nicht einfach kaufen. EA ist langweilig und das bringt anscheinend Kohle. Wir machen Soaß und

lich zu sich wäre. Dann merkten nämlich alle, dass sie noch größere Arschlöcher sind als die Leute, die sie hassen.

JOSH LEICHLITER: ... wir den Mars kolonisieren und alle Menschen dorthin schippern würden. Natürlich bleibe ich mit meinem Harem auf der Erde. Ja, ich genieße es, ein Arschloch zu sein.

VINCE DESI: ... wenn es keine Atombombe gäbe!

PC ACTION Wundern Sie sich eigentlich darüber, dass wir noch gar nicht gefragt haben, auf welcher Grafik-Engine Postal 3 basiert?

STEVE WIK: Ist das eine Fangfrage? Wir benutzen nämlich gar keine Engine, sondern pumpen das Spiel mittels neuer Technik direkt in die Gehirne der Spieler ...

JOSH LEICHLITER: ... außerdem wird es ein Text-Adventure! . VINCE DESI: Wir haben ja auch nicht gefragt, ob alle Frauen in Ihrer Redaktion rasiert sind, oder?

PC ACTION Sie gestanden vor einiger Zeit, dass Sie Nintendos italienischen Klempner Mario mögen. Warum fragen Sie Nintendo nicht, ob Mario einen Gastauftritt in Postal 3 bekommt?

STEVE WIK: Bwahahahaah-

JOSH LEICHLITER: Mario? Wer will Mario? Wir wollen dessen Erfinder Miyamoto!

VINCE DESI: Mann, das ist echt eine interessante Idee. Ich habe großen Respekt vor Nintendo. Eventuell erkennen die ja die Weisheit, die in Ihrer intelligenten Frage steckt?

PC ACTION Sie sitzen auf dem elektrischen Stuhl. Noch 20 Sekunden zu leben. Was wären Ihre letzten Worte?

MIKE J: Macht's gut und danke für den Fisch.

nichts! Ganz offensicht-

JOSH LEICHLITER: Können Sie den Strom direkt in meine Nippel leiten?

lachen und mein Gemächt in ihren Hintern versenken, um die Spannung hinzuleiten, wo sie hingehört! War jedenfalls ein nettes Interview. Vergessen Sie nie: Sollten Sie mal Gewalt in sich aufkeimen spüren, schlafen Sie lieber mit jemand, statt zu töten! Ahmet Isciliük Infe: www.gopostel.com



Studios selbst. Die Antwort ist verdienen also: Nein, wir kriegen keinen sogar etwa Haufen Knete.

PC ACTION Wo wir schon im Thema sind: In Postal 3 sollen einige Stars auftauchen. Welche werden das sein? Ist Uwe Boll dabei?

STEVE WIK: Gary Coleman aus Teil 2 ist natürlich wieder am Start. Wir sind noch mit anderen in Verhandlung, aber das hängt von der finanziellen Gier dieser Bastarde ab. Ob Uwe drin sein wird, hängt von der Qualität des Postal-Films ab. Ich hoffe für Herrn Boll, dass der Streifen richtig aut wird ... VINCE DESI: Wir werden mit bekannten und weniger bekannten Stars arbeiten. Es geht ja darum, den Spielspaß zu erhöhen, und natürlich muss so ein Prominenter damit einverstanden sein, virtuell gekillt zu werden. Wir wissen ja alle, dass Götter nicht sterben wol-

PC ACTION EA hat kürzlich Mythic Entertainment gekauft und wird irgendwann die Welt beherrschen. Was verdienen manchmal sogar etwas. EA hat einen anderen Stil, andere Werte und Ziele.

PC ACTION Stört es Sie, dass viele Spieler Eure Spiele lieben, es in der Öffentlichkeit aber nicht zugeben?

MIKE J: Das ist so, weil die meisten Menschen heuchlerische Kotzbrocken sind. Man sollte aussprechen, woran man glaubt, und daran glauben, was man sagt!

STEVE WIK: Postal ist wie Masturbation. Jeder tut es, aber keiner gibt es zu. VINCE DESI: Hm.

was wohl wäre, wenn wir alle in Häusern aus Glas lebten? Wir würden uns wahrscheinlich dauernd schneiden!

PC ACTION Komplettieren Sie bitte folgenden Satz: Die Welt wäre ein schönerer Ort, wenn ...

MIKE J: ... hochnäsige Arschlöcher sich mal um die wirklichen Probleme kümmern würden! STEVE WIK: ... jeder ganz ehr-

ORSCHAU





DREAM PINBALL 3D

AUF DVD

Bleib am Ball

Ballern Sie die Metallkugel über den Tisch, aber passen Sie bloß auf, dass das Ding nicht flöten geht.

SIMULATION | Mit Bällen spielen viele Leute gern. Vor allem, wenn es um Flipper geht. Nein, nicht um den ollen Delfin aus der steinalten Fernsehserie. Dream Pinball 3D von ASK Homework lässt das Genre auf dem PC neu aufleben. Was gibt es groß zu Flipper zu sagen? Achten Sie darauf, dass die Kugel nicht ins Aus gerät und ballern Sie auf dem 3D-Tisch um sich, damit Sie möglichst viele Punkte ergattern. Sie denken, das kann jedes Kind? Dann probieren Sie es doch selbst mit der Demo auf unserer DVD aus. Die Vollversion sollten Sie bereits im Laden finden, wenn Sie diese Zeilen lesen. Andreas Rentits

Info: www.zuxxez.de

COMPANY OF HEROES

Das wird ein Schützengrab

Im Krieg gibt es viele Tote. Um das Massensterben zu vermeiden, halten Sie Ihre Truppe ständig in Bewegung und eliminieren schnell die Feinde.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Hautnah erleben Sie den virtuellen Zweiten Weltkrieg bisher nur in Ego-Shootern. Mit dem Echtzeit-Strategiespiel Company of Heroes will Relic Entertainment das ändern. Denn hier sind Sie buchstäblich mittendrin und trotzdem der Taktiker. Wie aus Warhammer 40.000: Dawn of War gewohnt, lautet auch hier die Devise: Action pur bis der Arzt kommt. Im Verlauf des Feldzugs in der Normandie legt Ihre Truppe alles in Schutt und Asche. Da Sie keine Basis errichten, erhalten Sie Nachschub nur, wenn Sie bestimmte Orte auf den Karten einnehmen. Das gibt Punkte, die Sie in neue Soldaten investieren. Company of Heroes soll bereits Ende September erscheinen. Ein Test folgt vermutlich in der nächsten PC ACTION. Andreas Rertits

Info: www.companyofheroesgame.com



BESSERWISSER



Fortsetzung folgt, Garantiert,

Wissen Sie, mit was man mir den Tag mehr vermiesen kann als mit einer leeren Klopapierrolle auf der Toilette? Cliffhanger. Nicht der Film mit Sylvester Stallone, sondern diese elenden offenen Enden einer Geschichte. Wenn bei Fluch der Karibik 2 plötzlich Zombie-Pirat Barbossa auftaucht und man genau weiß, jetzt geht gleich die Post ab - und trotzdem beginnt der Abspann. In solchen Momenten möchte ich am liebsten aufspringen und rufen: "Leck mich, Hollywood! Auf euren Kommerzdreck falle ich nicht rein und den dritten Teil sehe uch mur allein schon aus Protest nicht an!" Das wäre allerdings eine leere Drohung. schließlich habe ich mich seit Monaten auf Teil 2 gefreut und hätte mir Teil 3 auch ohne den Cliffhanger-Zwang angeschaut. Noch schlimmer war es bei der Fernsehserie Lost. Da gammelt ein Haufen Verrückter auf einer einsamen Insel rum, gegen Ende kommt die Story dann richtig in Fahrt und die Burschen öffnen die vermaledeite Bodenklappe auf der Insel. Des Rätsels Lösung ist nah, ich sehe die Leiter, die nach unten führt und ... bam! ... fertig. Fortsetzung folgt. Fieser geht es kaum. Ich hasse die

Drehbuchschreiber für diese unverantwortliche seelische Grausamkeit. Das Schlimmste aber ist, dass Spieleentwickler ietzt auch auf diesen Zug aufspringen. War es bis vor kurzem eher ein Gag, sich am Ende eines Spiels nicht die Karten für eine Fortsetzung aus der Hand nehmen zu tassen und etwa bei F.E.A.R. noch mat die Endgegnerin zu zeigen, setzen mittlerweile einige Spiele ganz gezielt auf Cliffhanger. Sin Episodes etwa (Test ab Seite 98), das die Entwickler von vornherein auf neun Teile auslegen. Oder Half-Life 2: Episode 1 (Vorschau zu Episode 2 ab Seite 58), bei dem am Schluss weder Combine noch Erdentruppen besiegt sind. Die Spiele verfolgen knallhart das aus Groschenromanen, Superhelden-Comics und Fernsehen bekannte Seifenopern-Prinzip und liefern dreist unabgeschlossene Geschichten. Kaufzwang für die Fortsetzung fast inklusive. Doch reicht bei Spielen wirklich der Weg schon als Ziel? Motto: Sie haben sich drei Stunden gut unterhalten, da macht es doch nichts, wenn wir Sie am Ende mit einem unbefriedigenden Gefühl im Bauch im Regen stehen lassen. Halten Sie mich für equistisch, aber ich hoffe, dieses Konzept geht finanziell nicht auf. Noch können wir uns wehren! Den Rest der Kolumne verrate ich Ihnen im nächsten Monat, Vielleicht,



GOTHIC 3

Weltbewegend Wording Weltbewegend



Kampten Sie. Helfen Sie. Oder zetteln Sie eine Revolution an! In der Welt von Gothic 3 können Wohnzimmer-Helden

Jüngling, Typ Schwiegersohn somit adligen Geblüts und moralisch verpflichtet (evengezimmert, Hurrarufe, Hoch-Schwarz-Weiß gemalt, als seien wir Konsumenten grundwickler von Gothic 3 wollten es anders machen und dieses Einen entsprechenden Eindruck hinterließ jedenfalls die spielbare Alpha Version, die uns Produzent Michael Paeck

UNFREUNDLICHE BEGRÜSSUNG

In der beliebten Gothic-Reihe verkörpert der Spieler den so den Der heißt so und das 🗽 keinen Namen hat (ja, in Gothic 2 durften Sie mal 'nen Namen eintippen - fragen Sie nicht uns nach Logik, wir hahen von später wechselnden Nameniose Held befreite im der dritte Teil an, dessen Story Milten, Gorn Lester und Vatras werden in der Hafenstadt



geheißen wie Bestatter im Altenheim: Graue, faltige Gesellen wollen ihnen an den Kragen. In diesem Fall allerdings Orks statt renitenter Rentner. Weil die Spielfigur das Abenteuer als Kämpfer mit einiger Erfahrung beginnt, sollte es kein Problem sein, die Attacke zu überstehen. Im Anschluss gehen Ihre Kollegen zunächst mal eigene Wege. Und Sie sollen herausfinden, was in Myrtana vorgeht. Fakt ist: Die Orks haben König Rhobars Reich besetzt, lediglich die Truppen der belagerten Hauptstadt Vangard leisten noch Widerstand. Zurechtgeföhnte Stan-

dardhelden greifen nun zum Schwert, verdreschen die Orks, rauchen eine und alles ist wieder gut. Doch Gothic 3 bietet wie angedeutet mehr. "Wir wollten eine Welt erschaffen, die so glaubwürdig wie möglich ist", betont Paeck. "Es gibt deshalb eigentlich kein Gut und Böse, es ist vielmehr ähnlich wie in der Politik, wo es unterschiedliche Parteien gibt, die verschiedene Ziele verfolgen." Ja, so kann man die schwache Performance unserer deutschen Regierung um das Merkelmonster natürlich auch beschreiben. Doch zurück zum Thema: Natürlich können

Sie den königstreuen Rebellen zur Seite stehen. Dann gilt es, sieben Orte von den Orks zu befreien. Es ist aber auch möglich, sich den Besatzern anzuschließen. Um die Gunst der Orks zu erlangen, muss ihr Schützling zunächst als Gladiator in Arenen kämpfen. Dunn steigt sein Ansehen bei dem Kriegervall. Die Orks prasentieren und im Gothie 3 keines falls als tumbe Halbmonster und Schlägertypen. "Sie sind intelligent, ehrenhaft und militärisch streng organisiert. Ich vergleiche sie gern mit den Klingonen aus Star Trek", sagt Paeck. Oh, die sind nichts für

Das ist ja ganz was Neues!

Welche Neuerungen im dritten Teil sind besonders interessant? Wir glauben, es sind diese:

- Stark verbesserte Bedienung: Unter underem ist das Inventor in Kategorien unterteilt; Schnettlastenlaiste, Kampte
- komptett auf Mansstauerung ausgetent
 Erweiterte Charakterentwicklung: Es kamen Talente, Waffenkünste (etwa Schild
- parade, Zweischwertkampf) und Zauber dazu • Komplett neue Optik: Die aufgebohrte Gamebryo-Grafik-Engine unterstützt Pixel Shader bis Version 3.0 und auch sonst allen modernen DirectX9-Schnickschnack.
- Drei mögliche Enden: Je nachdem, ob Sie sich tetztendlich den Königstreuen, Orks oder Assassinen anschließen.
- Neue Verhündute: Statt der Gilden gibt us Fraktionen, denen Sie sich anschließen dürfen, die Königstreuen, Orks und Assassinen. Ferner bieten Ihnen unter anderem Barbaren, Druiden und Nomaden Auftrage an.
- Verbesserte künstliche Intelligenz-Jeder Kichtspielercharakter gehlt einem komptexen Tagweik nach Und. Ein Ruf System bewertet, welches Ansehen der Spieler in Städten und bei den unterschiedüchen Fraktionen hat. Dank der KI soll man sogar richtige Revolutionen anzeiteln,
- Größere Welt: Sonalfläche wurds im Vergleich zu Gothic 2 um das Fünffache.
 Neue Feinde; Etwa Kreaturen wie Saurie (unter anderem T-Rex) und Gargoyles.
- Mehr Waffen: Neu ist die Gattung der Stangenwaffen (Speere und Ähnliches).
 Party Bildung: Zutwe-se sind Sie mit computergesteuerten Kollegen unterwegs
 Tutorial: Texteinblendungen erleichtern.

Anfängern den Einstieg.



In Gothic 3 setzen Sie erstmals

Produzent? Diese Jobbezeichnung klingt sehr nach bierernst. Ein wenig nach Stock im Arsch. Doch Michael Paeck von JoWood überraschte: Er stellte sich mit einem Augenzwinkern den brutalen PC ACTION-Fragen.

PC ACTION Vertiert des Notid am Antare von Gothic 3 schon wieder seine Kräfte oder wie löst ihr das Problem, dass er vielleicht zu viel draufhat. Wird er Schlaganfall-Patient und muss atles neu-

MICHAEL PAECK [Jacht] New, grundsätzlich stärtet der Spieler als erfahrener Kämpfer. Die Runen-Magie ist aber verloren gegangen, sämtliche magischen Fähigkeiten sind demit erst mal weg. Was das Kämpfen betrifft: Er kann von Beginn an mit allen Waffen umgehen, mit einem Schwert, mit einem Schlid, das hat er alles schon drauf. Auch einige seiner Fertigkeiten kann er bereits, zum Beispiel Felle abziehen. Er startet also nicht, als komptetter Neuling unter dem Motto "Dunmer Bauernjunge wird zum Halbgott".

PC ACTION die Farbe, Smithu um Geschwindigkeit der Wolken soll angeblich Rückschlüsse auf das kommende Wetter im Spiel erlauben. Wozu-

soli das gal seia? Hamit ich welli, oh meine Dis Nacidean Brie Grill-Parsi absagen? MICHALL "Der Spieler startet als erfahrener Kämpfer."

PAECK: Nein Liacht), es geht einfach darum, die Wett noch healistischer zu gestalten. Die meisten, Auswirkungen hat des auf das Linch, da das Licht richtig simuliert wird von der Sonne, also wie vielt ticht durch die Wolkendecke dringt. An ninen schönen Tag wird man überhaupt keine Wolken sehen und an Regentagen viele, und das wirkt sich aufs Licht aus, und wie sich die Wett anfühlt.

PC ACTION that Watter workt sich also ment aufs Gamepley aus. Man könnte aber doch als Meletorologe Getö verdinen? Oder bei Kämpfen leichter ausrutschen und auf die Fresse filigen? Hebt euch das doch bitte fürs Add-on auf, okay? filchAEL PAECK. Klar ... machen köpnte men das school

PC ACTION Ha, unser frack hat funktioniert Es wird also ein Add-on geben! MICHAEL PARCX (lacht)

PC ACTION Gut, belassen wir es gabei. Wir wissen, dass euer Musiker Kai Rosenkranz ein Lie besthema für Gothic 3 komponiert hat. Die meiste nieuren Team glaubten aber, eine Romanze passinicht ins Soiel. Warum?

HIGHAEL PROCK: Es qub ju mne sehr oberflachliche Romanze in Gothic 2 (Soso, ein Purtheesuch ist also eine. Romanne/Ann. G. Red.). In Gothic 2 passt des nicht, well es ein Nachkriegsszenario ist. Die Welt ist wesentlich rauer geworden, dreckiger. Auch die Sprache ist härter. Es hat einfach nicht in die Stury gegesst.

PC_ACTION feits die Feisinder von Ré diese weinigstens Freude an dem Stuck oder hat sie hin, weitlassen? Er selt ihr das Werk ja "als spezielt til wie komponiert" untergeübelt haben, der Fisstingt MITIAGI TAKTE. Von Hah nicht zusammen Hacht. Der ihr das Stuck wirklich als spezielt für sie lumpmiert unterjubelt mottle, well ich nicht, alse sie sind auf alle Fälle noch zusammen.



PC ACTION Ukay, es vord also in Gomic 1 nicht gepoppt. Erklärt das, warum es im ganzen. Land keine Kinder giht? Erst Oblivion, jetzt 69-tibie 3 - wir fühlen da gewisse kinderfeindliche fendenzen, die wir als sozialkritisches Magazin natürlich keinesfalls gutheinen können! MICHAEL PACK. Es geht um die Metzelszenen. Man hatte dieses Problem schon in Fable, deshalb musste man auch die Waffen abgeben, bevor man die Stadt betritt. Wenn man jeden Charakter im Spiel töten kann, müsste man auch jedes Kind toten können und dann hätte man diese Massakerszenen.

PC ACTION to fined burdle one Steat asmens Gotha auf, die as ja auch wirklich gibt – in Thiringen. Wie kam as dazu? Fahlt ja eigentlich nur noch, dass ostdeutsche Spieler mit einer Banane und 100 Goldstücken mehr starten, wegen Begrüßungsseld und so.

SU.
MB. Håst PAFCK
Hacht! De das Spiel
Gother hellit, ext die
Parattete ja vistteicht zu erkennen.
Gotha war feiber
eine Paladin-Hochburg, mit der realen

Stadt hat das nichts zu tun:

PC ACTION is nell zwar einen kongass in Gothic 3, aber keine Zielanzeige wie in Oblivion. Bligt das nicht Frustgefahr und gebt ihr euch damt nicht frauenfeindlich, denn die können ja bekantlich links und rechts nicht unterscheiden and weitens den.

and hist PACIX. Datur steht is am Kompass micht links und rechts drauf, sondern Westen und Osten und Minden und Studen (prost). Is wen immer schon ein Teil von Gothic, dass man nicht ständig nur schnurstracks einem Punkt folgt, sondern sich ein wenig umschauen muss. Werdamit Probleme hat, tja... (Lecht).

PC ACTION Uns ist in den ersten Gothic.
Titeln schon aufgefallen, dass Frauen bei euch
eigentlich immer nur dafür gut waren, den Boden zu wischen. Das mag realistisch sein, aber
kommt diesmal nicht doch vielteicht die eine
oder andere fesche Kriegerin vor?

MICHAEL PASEK. Es gibt Frauen, die sind wieder etwas unterbetent, aber das hat keinen spezielten Grund.

PC ACTION has as no frequences spells and futerial gibt und damit sogar Counter-Strike-fans die Chance kriegen, auch mal ein etwas frans die Chance kriegen, auch mal ein etwas komplexeres Spiel zu verstelben, finden wir prima. Wie sieht dieser Lernabschnitt denn aus? MCIUNE PARCV. Er ist sein, sehr kurz, mitten im Spiel eingebaut, also nicht als übungstevel oder so. Bevor der Spieler eine Funktion das erste Mal verwendet, wird als Text angezeigt, wie man's moschit.

←C ACTION Vervollstandige bitte diesen Satz: Im Vergleich zu Gothic 3 ist Oblivion ... MICHAFT PATEX (denkt rund vior, fünf Sckunden nach): ... langweilig!





Sie? Dann helfen Sie doch wahlweise den Assassinen, die südlich des Mittelreiches Myrtana in der Wüste von Varant leben. Sie paktieren mit den Orks und fangen für diese Sklaven. Warum weiß kein Schwein. Aber Sie können es herausfinden!

OREI MOGLICHE ENDEN

Je nachdem für welche der drei Parteien sich der Spieler entscheidet, geht das Abenteuer Gothic 3 anders aus. Dies verspricht einerseits einen hohen Wiederspielwert. Andererseits eröffnet sich Ihnen eine große Handlungsfreiheit. "Der Spie-

ler muss sich erst nach rund zwei Dritteln des Abenteuers für eine der drei Hauptfraktionen entscheiden", erklärt Paeck. Damit bewege man sich ein bisschen zurück in Richtung Gothic 1. Zwischenzeitlich haben Sie beim dritten Teil eine Menge mehr zu tun, schließlich existieren noch diverse andere Parteien. Diese entsprechen gewissermaßen den Gilden aus Gothic 1 und 2 und bieten Ihrem Recken diverse Nebenjobs an, die Geld und Erfahrungspunkte bringen. Zum Beispiel die Barbaren, die nordlich des Mittelreichs in der Eisregion Nordmar leben





(mehr über die drei Klimazonen im Kasten "Stadt, Land Fluss" auf Seite 45) und in drei Stämme gesplittet sind: Feuer-, Wolfs- und Hammer-Clan. Dort finden Sie übrigens wie überall in der Welt Trainer, die Ihnen neue Fertigkeiten beibringen (lesen Sie dazu auch den Kasten "Alles eine Charakterfrage" auf Seite 46). Die barbarischen Lehrer verstehen sich unter anderem besonders auf Sprungangriffe oder eine Attacke mit der Bezeichnung "Orkschlächter", die den Schaden gegen diese Spezies verdoppelt. Doch zuruck zu den Missionen: Viele "Suche Gegenstand A und bringe ihn nach B"-Aufträge sind anders als in The Elder Scrolls 4: Oblivion mit weniger netten Geschichten drumrum gewürzt. Es gibt aber auch Ausnahmen. Wenn Sie etwa in der Wüste einen Typen treffen, der verbotenes Sumpfgras raucht und sich dabei liebend gern auf Bärenfellen räkelt. Weil er das auch mal auf Wolfs- oder Hirschfelen täte, dürfen Sie ihm diese besorgen. Na sauber!

TIMURS TANKS

Im Verlauf der Story gilt es, allerlei Mysteriöses aufzuklären. Welche Rolle der Zauberer Xardas spielt beispielsweise, ein weiterer alter Bekannter Gothic-Veteranen. Oder warum die Runen-Magie nicht mehr funktioniert. Nun, böse Zungen könnten behaupten, dass die Entwickler Ihrem Schützling lediglich mit einem Kniff anfangs jegliche magische Kraft entziehen wollten. Und haben wahrscheinlich sogar Recht, denn so ist das: Wer zaubern will, muss erst Sprüche auf Steintafeln der Altvorderen finden und die Formeln mittels eines Gebets an einem Schrein verinnerlichen. Einweg-Spruchrollen tauchen aber ebenfalls noch auf. In der

Abteilung Hokuspokus legt der dritte Teil zu, auf rund 40 Formeln. Klar können Sie Feinden Standard-Glutbälle um die Ohren ballern oder einen grafisch eindrucksvollen Feuerregen beschwören. Besonders neckisch finden wir aber zum Beispiel den Spruch "Zeitblase". Der schließt aufmüpfiges Gesocks für eine bestimmte Zeit in eine Energiekugel. Jeder, der sich darin befindet, kann sich nur in Zeitlupe bewegen. Quasi wie Reiner Calmund im Normalzustand. Was liegt also näher, als sich fern zu halten und das Gesindel mit Bogen oder Arm-

West einbege was teinbege west einbege was teinbege was the substant of the substant was th



Neu etwa ist das Talent "Meister des Stabkampfes", das besonders Zauberern gut zu Gesicht steht. Bei der Magie bietet Gothic 3 ührigens ebenfalls mehr. Druiden verwandetn sich auf Wunsch in Tiere oder Monster. Letztlich können Sie Ihren Charakter zu einem Altiounder

machen. Die Lempunkte reichen dann aber nicht, um es in einer Diszipun zum Meister zu bringen. Da ist schon Spezialisierung angesagt Das ist ein Teil des Charakterbikischirms. Sie sehen einen

gblick über die Talente, die der Held besitzen kann:



immer schon typisch Gothic"; antwortet Paeck auf die Frage, ob denn Spieler belohnt würden, die auch mal abseits des Weges nach verborgenen Höhlen suchen. Selbstverständlich für die Serie ist Nichtspielercharaktere regisauch, dass Spieler hinsichtlich der Berufe freie Wahl haben und beispielsweise als Krieger, Jäger, Schmied, sie die entsprechenden Attribute steigern oder sich die

Eine wesentlich wichtigere Rolle als in den Vorgängern spielt der Ruf des Helden. Denn die stark verbesserte künstliche Intelligenz der triert genau, was der Spieler treibt, und wird im Zweifelsfall schon mal reichlich zickig. Das Ruf-System be-Zauberer, Taschendieb, Al- wertet, welches Ansehen Ihr chemist oder Misch-Charak- Schützling in den Städten ter Geld verdienen, sofern und bei den unterschiedlichen Fraktionen hat. Nach Angaben der Entwickler sei es sogar möglich, eine Re-

Hier gibt's die Steuererklärung!

Wenn es an der Gothic-Reihe etwas zu meckern gab, dann an der Bedienerfreundlichkeit. Diesmal soll auch bei den Kämpfen alles besser werden.

Die Steuerung ist simpel, bietet aber verhältnismäßig komplexe Manöver. Ein kurzer, normalwi oder langer Mausklick links führt zu Schnellangriff, Standardangriff und Wuchtschlag, Wenn Sje

die rechte Taste halten und kurz links klicken, erfolgt eine Schnellattacke aus der Parade (rechte Maustaste allein) heraus. Wer die rechte Taste halt und normal linksklickt, sticht im Gefecht zu oder vollführt einen so genannten Finishing Move". Dabei gibt der Held einem am Boden liegenden Pixelgegne sozusagen den Rest. Drücken Sie springen" auf der Tastatur und klicken Sie dabei links, löst das eine Sprungattacke aus - ein Talent, das der Recke allerdings erst lernen muss.





Zehn Gründe ...

... warum die Entwickler von *Gothic 3* fest daran glauben, dass ihr Baby besser ist als The Elder Scrolls 4: Oblivion.

Das Kampfsystem in *Obtivion* ist eher mager. Draufhauen oder wegbrutzeln – hier brauchen Sie sich um. Taktik keine Gedanken machen. Wer bei *Gathic 3* blind in eine Gegnerhorde rennt, hat dagegen schon verloren.



Die Welt soll lebendiger wirken. Während Nichtspielsercharaktere in Büthion eher allbimäßig durch die Gegend tappen, würden sie in Gothic 3 realitätsnate Tagesgeschäfte verfolgen. In Städten soll es zudem allgemein betriebsamer zugehen.

Gothic 3 soll über die abwechslungsreichere Welt verfügen. Die drei Klimazonen bieten nicht nur optische, sondern auch spielonische Unterschiede

4 Gothic 3 setze wesentlich fokussierter auf eine ausgefeilte, mitreißende Hauptstory, die zudem je nach Spielweise auf drei Arten enden könne.

Der Spaß am Hochpäppetn des Oblivion-Recken werde dadurch getrübt, dass sich die Gegner der Heldenstuffe anpassen. In Gothic 3 treffen Sie auch mal auf Feinbe, die zunächst zu stark sind. Das motiviere, den eigenen Schützling weiterzutrainieren, um den Super-Kontzahenten eines Tages doch wegzoputzen.

Das Spielerlebnis in Gothle Jsoll wirken wie aus einem Guss. Deshalb werde die gesamte Welt in den Speicher geschaufelt und es gebe keine Nachtadezeiten.

Unter dem Motto "Weniger ist mehr" gibt es in Gothic 3 "nur" gut 1.000 Items. Die sollen sich dafür stärker unterscheiden. Wer ein tolles Schwert findet, soll sich also richtie darüber freuen können.

8 Die Lundschaften in Gothic J sind handgemacht und sollen deshalb glaubwürdiger sein. Dem gegenüber stehe der "Baukasten-Charme" von Oblivion.

Die Genutzerführung von Üblimon Leide varunter, dass sie auf die Xbox 360 angepasst und deshalb unübersichtlich sei. Gothic 3 soll es besser machen.

10 Gothic 3 geht mit seinem Aufgebot an Kreaturan über Fantasy-Standardkost hinaus. Hier gebe es eben nicht nur Ratten, Ooklins und Dämonen, sondern auch Saurier, Säbetzahmtiger oder Kreationen wie die Minecrawler, die an die Sürschip Troppers-Kaffer erimern.







volution anzuzetteln. Denkbar ist, dass Sie einen Barbarenstamm dazu bringen müssen, Ihnen bei einem Angriff auf eine Ork-Basis zu helfen. Als Gegenleistung verlangen die Krieger, dass der Spieler ein Artefakt aus dem Lager eines feindlichen Stammes mopst. Logisch, dass es bei derlei Aktionen ganz schön böses Blut gibt. Die überarbeitete Kl sorgt auch dafür, dass die Bewohner von Myrtana einem geregelten Tagesablauf nachgehen. Wirte kehren die Stiegen ihres Gasthauses, Schmiede hämmern auf glühenden Stahl ein, Jäger häuten ihre Beute: Das geschäftige Treiben soll Leben in die virtuelle Welt bringen. Das ist etwas, was die Macher des sonst sehr guten Oblivion in Städten nicht sonderlich eindrucksvoll hingekriegt haben.

AUF IN DEN KAMPF!

Viel getan hat sich bei der Benutzerführung. Das In-

ventar bietet nach wie vor unendlich Platz, ist aber in die fünf Kategorien "Waffen" "Rüstungen", "Spruchrollen", "Tränke" und "Nahrung" sowie "Sonstiges" aufgeteilt und somit übersichtlicher - wenngleich wir uns immer wieder fragen, warum's die gute alte Darstellung mit der "Anziehpuppe" nicht tut, die es bereits zu *Ultima-*Zeiten gab. Die zehnteilige, frei belegbare Schnelltastenleiste am unteren Bildrand ist allerdings prima, weil sie einen flinken Zugriff auf Waffen, Zaubersprüche und Tränke erlaubt. Verbessert haben die Entwickler ferner die Kampfsteuerung. "Die etwas plumpe Variante aus Gothic 2. die nur für Spezialisten oder Meister der Motorik geeignet war, ist einer kompletten Maussteuerung gewichen", konstatiert Paeck, Duelle gegen humanoide Feinde gestalten sich wegen der erweiterten Möglichkeiten in

Prügelspielmanier (lesen Sie dazu den Kasten "Hier gibt's die Steuererklärung!") und zudem taktischer. "Wenn der Gegner lange ausholt, kann ich zum Beispiel mit einer Schnellattacke reagieren."

WIRBELWIN

Entscheidend ist ferner, welche Talente Sie haben. Wirkungsvolle Manöver sind bei mehreren Gegnern Wirbelattacken. Schnelle Angriffe führen Sie mit einhändigen Schwertern, mehr Schaden richten Zweihänder oder Äxte an und die neuen Stabwaffen halten Feinde ordentlich auf Distanz. Außerdem gilt es, immer ein Auge auf die Ausdauer zu haben. Außer mit Menschen prügelt sich der Recke mit vielen anderen Kreaturen; Minecrawlern, Snappern, Zombies, Sauriern, Hornrammern, Ogern, Trollen, Alligatoren, Bären, Riesenskorpionen, um nur einige wenige der rund 50 Monsterarten zu nennen. Die



Wissen für Angeber

Für alle, die bei der nächsten LAN-Party oder einem anderen Spielertreffen mal so richtig große Tone über Gothic 3 spucken mochten, hätten wir da was

- Gothic 3 enthält 550 Quests. Die Hauptstory macht mit 25 Missionen numerisch einen geringen Teil aus. Bis zu 20 Ortschaften warten auf einen Besu
- Der Namenlose Held in Gothic 3 hat neun steigerbare Attribute, rund 70 Talente und kann bis zu 40 Zaubersprüche lernen. Er trifft auf über 58 Gegnertypen.
- · Wer lediglich der Kerngeschichte folgt, braucht nach Angaben der Entwickler zund 50 Spielstunden. Für alle Missionen veranschlagen die Macher 100 Spielstunden, All Prozent der Zeit tappt man durch Myrtana und jeweils 20 Prozent durch die Eis- und Wüstenlandstriche.
- · Die Welt ist fünfmal so groß wie die von Gothic 2 inklusive Add-on Die Nacht des Raben, aber rund 20 Prozent kleiner als die von Oblivion. Ingesamt erwarten Sie rund 19 Quadratkilometer virtueller Fläche.
- 62 Sprecher sorgen bei Gothic 3 für den guten Ton. Sie synchronisierten laut Entwickler rund 250.000 Dialogzeilen. was 18 Stunden Sprachausgabe entspricht.
- Im Spiel finden sich rund 1.880 so genannte Items, die Sie einsacken können, also Waffen, Rüstungen, Helme, Schilde und andere Gegenstände
- An der Entwicklung von Gothic 3 waren 19 Spielemacher beteiligt. Sie brauchten bis zur Fertigstellung drei Jahre.
- · Funf Realminuten entsprechen in Gothic 3 einer Stunde. In zwei Spielstunden verstreicht ein Gothic-Tag.
- Einige Monster sind doppett so groß wie noch in Gothic 2



Einige Monster wie dieser Troll sind beeindruckend groß

Grafik des Spiels macht einen sehr guten Eindruck, selbst wenn bei der uns vorliegen den Version beispielsweise noch einige Details fehlten. Das fertige Gothic 3 soll eine Menge hubsche Blümchen, Schmetterlinge, Vögel, Häschen, Hirsche und anderes Gekreuch und Gefleuch zeigen. In Flüssen tummeln sich natürlich Fische. "Wir haben viel mit Fotos echter Landschaften gearbeitet und uns überlegt: Wo würden Menschen ein Dorf ansiedeln? Oblivion hat dieses Baukastensystem, bei uns ist die Welt glaubhafter. So schmiegen sich Ortschaften zum Beispiel in Berge, um windgeschützt zu sein", erläutert Paeck. Aufs Ohr gibt's auch allerhand. Gothic 3 wartet mit einer dynamischen Musikuntermalung auf. Die ist vom Gebiet abhängig und von der Situation. Eingespielt hat die Stücke das Bochumer Sinfonie-Orchester. Beteiligt waren außerdem die japa-

nische Trommlergruppe GO-COO (machte bereits etwas für die Matrix-Filme) und die Hollywood-Sängerin Lisbeth Scott. 62 Sprecher sorgen bei den vielen Gesprächen, die für dass die Polygonfiguren nicht stumm bleiben.

Noch ziemlich viel Arbeit dürften die Entwickler indes mit der Performance des Spiels ckelte auf einem AMD Athlon 64 3800+ mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und Nvidia Geforce 7800 GTX doch recht gruselig vor sich hin und produzierte häufig Abstürze. Aber so sind sie halt gelegentlich, die Alpha-Versionen: wie der kleine Johannes unseres riesigen Chefs, langsam und instabil. Doch keine Panik, bis der Titel im Laden steht (es soll auch eine Sammler-Edition erscheinen), war zum Zeitpunkt des Renug Zeit für Feintuning. Mindestvoraussetzung soll ein Zwei-Gigahertz-Rechner mit 512 MB RAM und 128-MB-Grafikkarte sein. Die Entwick-3-GHz-Maschine mit 1.024 MB RAM und Nvidia Geforce 6800. Chefdesigner Mike Hoge von Piranha Bytes versprach vor einiger Zeit Folgendes: "Jeder, der Oblivion auf seinem Rechner flüssig spielen konnte, wird auch Gothic 3 flüssig spielen können." Hoge, wir wissen, wo dein Auto steht ... nein, das war natürlich nur ein Witzl Wir sind sehr gespannt, ob das neueste Werk der Firma Piranha Byte es schafft, den Hauptkonkurrenten Oblivion vom Thron zu schubsen. Im Spiel können Sie als Käufer bald eine virtuelle Revolution aber schafft anzetteln ... aber schafft Gothic 3 die Revolution im Rollenspielgenre? Haraln Frankel Info: www.gothic3.de

Gothic 3

GENRE HERSTELLER Piranha Bytes/Deep Silver/JoW FERTIG ZU ERSCHEINT VERGLEICHBAR

FRÄNKEL



Ehrlich gesagt steh ich drauf, mir in einem Rollenspiel den Helden frisch zuzubereiten. Doch so ist das nun mal, Gothic hatte immer schon einen Recken aus der Dose. Was ich bislang sehen durfte, hat mir trotzdem sehr gefallen! Banausig wie meinereiner nun mal ist, schwärme ich aber nicht von den vielen tollen Comeniav legen. Mit haben es vor allem die Optik und die verbesserte Bedienung angetan – da halte ich es wie mit Frauen. Ich glaube, letztlich wird es vallig bolle sem, ob min Oblivion oder Gothic 3 das bessere Rollenspiel od. D≅nn im Grønde sind die Konkurrenter viel zu verschieden und haben unterschiedliche Stärken, So. Jetzt noch ein Satz, den ich für die Marketing-Leute von Gothic 3 ersonnen habe: Dieses Spiel wird beweisen, dass Rollenspiele auch ohne Handschellen, Rohrstock und Klistier-Set Spaß machen! Hm. Wenn ich mir's recht überlege, wird's der Satz wohl doch nie in eine Anzeige schaffen, Verdammt.



100.000 Euro Preisgeld* www.paraworld.com

"Die Truppenverwaltung funktioniert sogar so gut, dass ich fast fürchte, mich an Spiele ohne Army Controller nicht mehr gewöhnen zu können." GameStar 09/2006

"Alle sind sich einig, dass Paraworld das Zeug hat, ehrwürdige Titel wie Warcraft 3 oder Starcraft abzulösen." PC Games 08/2006

PARA WORLD

Perfect gaming. Easy control.

Ab 15. September im Handel!













Best played with





SUNFLOWERS und ParaWorld sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainmen Software Gmbh. Alle anderen verwendesen Logos oder Marken sind eingetragene Warenzeichen der Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten. © SUNFLOWERS 2006.
Preisgelder von insgesamt EUR 00.000 warden in verschiedenen Online- und Offlinetungeren ausgespielt. Voraussetzung für eine Teilnahme ist ein Mindestalter von 18 Jahren Einzelheiten. Teilnahme bedingungen. Regeln und Anmeldung unter von von aus worte som oder bei. SUNFLOWERS Gmbh. Seigenstäder Grund 1, 63150 Heusenstagen.



Deutschland wurde dann doch nicht Weltmeister. Dafür, und das entschädigt uns, stellen wir den mutmaßlichen neuen Waldmeister.

Und der kommt aus Frankfurt am Main! Dort entsteht *Crysis*, der Nachfolger des grandiosen Dschungel-Ego-Shooters *Far Cry.* Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Das Spiel erscheint später als geplant. Also nicht Ende 2006, viel-

mehr peilt die Entwicklerfirme Crytek, die ursprünglich ihren Sitz im oberfränkischen Co-burg hatte, nun Anfang des nächsten Jahres an. Versuchen wir es positiv zu sehen: Virtuelle Krieger in aller Welt können ein paar Monate länger auf neue Hardware sparen, wenn sie die Höllen-Grafik in allen Details genießen wollen (lesen Sie dazu den Kasten "Ne, wie läuft"s?" auf Seite 54).

HIER KRIEGST DU DIE KRISE!

Doch halten wir uns nicht mit Lobpreisungen über die Tectnik des Spiels auf – wenn Sie nicht gerade Stevie Wonder, Corinna May oder Andrea Bocelil heißen, erkennen Sie anhand der neuen Screenshots selbst, dass Crysis ganz hervorragend aussieht. Was Sie spielerisch erwartet, ist letztendlich wesentlich interessanter. Hintergrund für den Titel ist

ein Szenario in nicht allzu ferner Zukunft. Als ein Objekt aus
dem All auf einer Insel im Pazifik niedergeht, schicken Nordkorea und China militärische
Einheiten in das Gebiet. Denn
irgendetwas stinkt gewaltig an
dem abgestürzten Dingsburns.
Erstens hat es für einen Asteroiden zu wenig Schaden angerichtet und zweitens sendet
es geheimnisvolle Signale. Der
Truppenaufmarsch macht indes



Das ist mehrheitsfähig!

Endlich haben die Entwickler von Crysis ausgepackt, damit wir einpacken konnten: die ersten Infos zum Mehrspieler-Modus nämlich. Die geben wir jetzt an Sie weiter. Was sind wir doch für unfassbar nette Menschen.



Grundsatzfrager

Der Mehrspieler-Modus ist für bis zu 32 Spieler ausgelegt. Auch Anfänger sollen schnell zurechtkommen, dafür gibt es ungewöhnlicherweise Lern-Levels. Sämtliche im Einzelspieler-Modus vorkommende Vehikel tauchen auch im Mehrspieler-Modus auf.

Anzug-Träge

Crysis wird drei gängige Mehrspieter-Modi bieten: Tactical Deathmatch, Tactical Team Deathmatch und Tactical Capture the Flag. Warum die Entwickler die eigentlich genreüblichen Varianten für besonders "taktisch" erachten und ihnen einen entsprechenden Namenszusatz verpassen? Wegen des Nano Muscle Suits, der nicht nur im Einzelspieler-Modus eine Rolle spielt. Nit dem Kampfanzug wählen auch Internet- und Netzwerkkrieger auf Knopfdruck zwischen mehr Kürperkraft, Geschwindigkeit und Rüstung. Das verleihe den Modi zusätzliche taktische Tiefe, so die Entwickter.

· Ab in die Wirtschaft!

Der vierte Wehrspieler-Modus heidt Power Struggle. Er stellt eine Kombination aus den drei Standard-Varianten dur nie ethtikt suderdem eine Art Wirtschaftssystem. Der Spieler gewinnt in Lauf der Gefechte so genannte Prestige-Punkte, für die er besserer Waffen, Vehliket und andere Ausrüstungsgegenstände kaufen kann. Entscheidet er sich etwe für einen Panzer, taucht dieser sofort bei einer nahe liegerieden Fabrik auf. Andere können das Gefährt übrigens nicht nutzen, es ist soussagen gegen Diebstahl gesichert.

die USA nervös, die sich sicherheitshalber mit zwei Flugzeugträgern an dem lustigen Treffen beteiligt, sonst aber Zurückhaltung mimt. In Wahrheit operiert von dort aus selbstverständlich eine Spezialeinheit. Schön unauffällig und so, Sie wissen schon. Eines der Mitglieder, und das wird Sie wahnsinnig überraschen, verkörpert der Spieler. Der soll in der Folgezeit an der Seite von Kollegen

klären, was auf der Insel abgeht. Sein Name: Jake Dunn. Befehligen darf oder muss dieser die computergesteuerten Kumpane übrigens nicht, die agieren selbstständig. Hilfreich sind sie aber allemal, denn ein paar Scharmützel mit nordkoreanischen und chinesischen Soldaten bleiben zunächst natürlich nicht aus. Letzten Endes kriegen Sie es mit Außerirdischen zu tun und arbeiten mit

Pimp my Kraftwerl

Im Power-Struggle-Modus ist es möglich, so genannte Allen-Reaktoren in Fabriken zu platzieren, um so bessere Fabrzeuge bauen zu können. Die Kraftwerke werten die Anlagen also auf. Eventuell wird es möglich sein, Vehikel zu bauen, die außerirdische Technik nutzen. Diese sind dann natürlich sehr tauer.

Netzwerk-Doping

Die Entwickler geben Fehler zu, die sie bei Far Cry noch gemacht haben, sagen aber auch, dass sie daraus gelernt hätten. Demzufolge soll der Netzwerkoode von Crysis stabiler und schneller sein. Außerdem wolle man sicherstellen, dass Zocker den Mehrspieler-Modus ganz nach ihren Wünschen konfigurieren können. Je nachdem, ob sie eher auf mörderisches Einzelkämpfer-Daathmatch oder Teanwork stehen.

· Klassen-Keile

Crysis hat kein Klassen-System wie viele andere Mehrspieler-Shooter, stattdessen setzen die Macher auf individuelte Ausriistung. Ein Spieler kann zum Beispiel ein Schleich- und ein Munitionspaket mitnehmen. Dann fungiert er eher als Leisetreter, hat mehr Kugeln im Gepäck und kann Teamkollegen damit versorgen.

• Für Baumeister

Crytek will den Fans des Spiels diverse Hilfen an die Hand geben, damit nach der Veröffentlichung des Spiels auch viele Mods erscheinen. Die Szene soll unter anderem einen Software-Entwicklungsbaukasten (in der Fachsprache SDK für "Software Development Kit") zur Verfügung gesteltl bekommen.

· Die Hitparade

Die Entwickler verpassen ihrem Baby im Mehrspieler-Modus ein Ranglistensystem, das möglichst gerecht sein soll. Wer beispielsweise einen Kontrahenten im Rang eines Generals ausknipst, hat praktisch den Jackpot und erhält viele Punkte. Ein General, der dagegen einen Gefreiten aus den Stiefeln haut, kriegt ledigliche inem mickrigen Zähler.

Schummelschutz

Die Entwickler planen, einen Schutz gegen Schummter zu integrieren und schauen sich momentan diverse Anti-Cheat-Systeme an.

Gute Unterhaltung

Die Macher hoffen, Voice-over-IP anbieten zu können. Das heißt, dass die Spielar sich über Kopfhörer und Mikrofone unterhalten und damit beispielsweise live über Taktiken fachsimpeln können.

den Asiaten zusammen: Denn der mutmaßliche Asteroid entpuppt sich als Raumschiff und somit als Gefahr. Die Insassen wollen die Erde zur Kolonie machen und führen sich wie deutsche Urlauber auf Mallorca reichlich ungezogen auf. Weil die Typen quasi obercool sind – ihre bevorzugten ökologischen Nischen sind arschkalte – beginnen sie kurzerhand, die Gegend einzufrieren. Hallo? So

geht's ja nicht! Wollen wir doch mal schauen, was wir diversen Eisstrahlern entgegenzusetzen haben, oder? Da wäre zunächst Dunns so genannter Nano Muscle Suit, ein technisches Spielzeug, das in ähnlicher Art momentan tatsächlich in US-Forschungszentren entwickelt wird. Dabei handelt es sich um einen Kampfanzug, der mehrere Funktionen hat. Auf Knopfdruck macht er den Heistender einen Kampfanzug and sich wird.





den superschnell, verleiht ihm mehr Kraft, sodass er schwerere Waffen tragen und besser zielen kann, oder fungiert als Rüstung. Außerdem verfügt das Gerät über einen Heilmodus und eine Klimaanlage. Wenn diese die Temperatur auf das gleiche Niveau wie die Umgebung bringt, kann es Jake für die Aliens unter anderem so gut wie unsichtbar machen. weil die Viecher auf Körperwärme reagieren. Wenn's ganz ena wird, löst der Held eine schmerzhafte Schockwelle aus. die alles in der Nähe kurzzeitig umhaut. Fast, als würde er eine CD der Kelly Family spielen. Doch Achtung: Der Anzug benötigt Energie, muss sich also zeitweise regenerieren.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Außergewöhnlich an Crysis sind auch die Waffen. Natürlich greift Jake auf alte Bekannte wie Pistole, MG oder Raketenwerfer zurück, die er zudem mit Schalldämpfern, Laserpointern oder Lampen modifiziert. Abwechslung versprechen allerdings die Wummen, die auf Alien-Technik basieren. Der Molekularbeschleuniger etwa, mit dem der Recke Eispflöcke verschießt oder der Molekularableiter, Diese Knarre friert Feinde ein, um sie im nächsten Schritt zu Eiswürfeln

zu zerbröseln. Im Vergleich zu Far Cry spielen ferner die Vehikel eine bedeutendere Rolle. So treten Sie den Außerirdischen nicht nur mit Jeeps oder anderen Fahrzeugen entgegen und in den Hintern, sondern auch mal in einem Kampfjet. Außerdem variieren die Szenarien stärker. Jake kämpft unter anderem in einem Flugzeugträger und schwerelos im Alien-Mutterschiff, statt nur im Südsee-Ambiente mit weißen Stränden und dichten Wäldern. Genau genommen kann Crysis also mehr als nur der neue Waldmeister werden. Wir wollen es hoffen! Harald Fränkel Info: www.crytek.com

Na, wie läuft's?

Die zweithäufigste Frage nach "Wie kriege ich endlich eine Freundin?", ist unter den PC ACTION-Leserbriefschreibern folgende: "Läuft Crysis auf meinem Rechner?"

Um den technisch herausragenden Titel überhaupt spielen zu können, benötigt man mindestens einen 3-GHz-Rechner mit Nvidia-6600-Grafikkarte. Zu diesem Schluss kommt die gewöhnlich gut unterrichtete Seite Crysis-Online.com. Sie Uistete Ende Juli folgende Systemvoraussetzungen:

Mindestens:

- Athlon 64 3000+/Intel 2,8 GHz CPU
- Nvidia 6600/X800GTO-Grafikkarte
- 768 MByte RAM,
- 1 GByte unter Windows Vista
- 6 GByte Festplattenspeicher
- 256k+ Internetverbindung
 DVD-Laufwerk
- . DirectX 9.0c mit Windows XP

Empfohlen:

- Zweikern-CPU (Athlon X2/Pentium D)
- Nvidia 7800GTX/Ati X1800XT-Grafikkarte oder entsprechende DirectX-10-Grafikkarte
- 1,5 GByte RAM
- 512k+(128k+ Upload)-Internetverbindung
- . DirectX 10 mit Windows Vista

Die Systemvoraussetzungen sind von Crytek noch nicht offiziell bestätigt. Außerdem ist klar, dass sich die Angaben ändern können, schließlich ist Crysis noch in der Entwicklung. Aber ein Anhaltspunkt sind die Werte mit Sicherheit.

Pum Lei jung, der Stoder von Bedeutste Rung, wurde eingezogen, er infanterie, Jeeps und Panzes kahnen sich einen Wag durch den Uschungel. Das Gesicht des Mannes im Vordergrund zeigt Entschlossenheit.

Crysis

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Crytek/Electronic Arts
FERTIG ZU 20%
ERSCHEINT 1. Quartal 20%
VERGLEICHBAR Far Cry



Da Männer entgegen anders lautender Gerüchte wahrlich nicht oberflächlich sind und es Ihnen beispielsweise bei Frauen zuvorderst um die inneren Werte geht (besonders im Bereich des Unterleibs), sollte das auch bei *Cry*sick getten. Ich mache mir ehrlich gesagt kaum Sorgen, denn wer ein Spiel wie *Far Cry* auf die Beine gestellt hat, verdent Vertrauen. Als besonders positiv werte ich, dass sein Machfolger vom Verkaufsstart an eine "Ich darf immer speichern"-Funktion gibt. Die Entwicker hatten seinerzit zwar gar kein Verständnisfür unsere Kritik, was *Far Cry* anging, zeigen sich mittlerweile aber geläutert. Ich verzeibe ihnen. Großherzis, 50 bin num an

JOWOOD PRODUCTIONS PRESENTS A PIRANHA BYTES GAME



13. Oktober 2006

www.jowood.com

www.gothic3.com

www.ceepsilver.com













BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

Die Brüder knallen

AUF DVD VIDEO

Der höllische Highway ist NEUE SPEZIALTRUPPS keine zugestaute A9, sondern nächster Kriegsschauplatz in Ubisofts Weltkriegs-Shooter-Reihe.

Waffenbrüder, bei der Geburt getrennt: Nach zwei arg schnell hintereinander geschlüpften und einander frappierend ähneInden Brothers in Arms-Spielen setzte vereinzelt Kriegsmüdigkeit ein. Durfte man Earned in Blood ruhigen Gewissens verschlafen haben, stimmt uns der anstehende dritte Teil Hell's Highway wieder hoffnungsvoll. Bei einer Stippvisite im Büro von Gearbox Software unweit von Dallas, Texas, gewährten uns die Entwickler Einblicke in ihre spielerischen Aufrüstungspläne.

Bei anderen Shootern stürmt man mit Hurra-Gebrüll auf den Feind. Das ist in Brothers in Arms nur auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad eine Option, ansonsten: Heldenbegräbnis. Der spielerische Reiz besteht eher darin, mit Unterdrückungsfeuer und Flankenmanövern die gegnerischen Stellungen zu knacken. Und da haben Sie bei Hell's Highway mehr Hilfsmittelchen denn je zur Verfügung: Jetzt stehen bis zu drei Soldaten-Squads unter Ihrer Kontrolle, darunter einige spannende neue Spezialeinheiten. Bazooka-Burschen können nicht nur gepanzerte Fahrzeuge, sondern auch feindliche Deckung zerstören. Mit Mör-

serbeschuss motiviert man verschanzte Gegner dazu, sich blicken zu lassen. Funker können Artillerie- und Luftunterstützung anfordern; MG-Schützen ganze Korridore absichern. Und in Missionen mit Panzer-Begleitung lässt sich der Dicke genauer auf ein bestimmtes Ziel hetzen und feuert erst auf unser Kommando.

HINTERHALT ERSCHLEICHEN

"Bei den ersten beiden Spieien musstest du im Prinzip erkennen, welchen Weg und welche Deckungsgelegenheiten wir vorgesehen hatten" räumt Spiel-Director Jeremy Cooke von Gearbox ein. Doch bei Brothers in Arms 3 sind die Karten weniger eng abgesteckt

und bis zu vier Mal größer als in den Vorgängern. Doch vor allem die Spezialteams sorgen für mehr Freiheiten. So erzeugt man durch gezielte Umgebungszerstörung neue Routen zum Flankieren oder parkt seinen Panzer geschickt. um Deckung zu schaffen. Vorsichtige Naturen senden ihre Truppe in den neuen Schleich-Modus. Da trampeln die Soldaten nicht gar so auffällig herum und lassen angesichts des Feindes die Knarren stecken. Ziemlich spannend, auf diese Weise eine deutsche Patrouille auszuchecken und dann im richtigen Moment das Angriffskommando zu geben. Der von Ihnen direkt gesteuerte Spielcharakter beherrscht auch



ein paar neue Kniffe, kann jetzt am Boden entlangrobben und kuschelt sich per Tastendruck eng an eine Deckungsmöglichkeit. Mehr Schusspräzision erhalten Sie fortan mit dem "Slow pull" zum Abdrücken der Waffe: Maustaste erst ein Weilchen gedrückt halten und dann loslassen. Sie können ietzt auch springen und klettern, es stellt also nicht mehr jedes possierliche Zierzäunlein ein unüberwindliches Hindernis für den großen Kriegshelden dar, Hoffentlich!

ONLINE-WELTKRIEG

Grafisch schlägt hier die Unreal-Engine 3 richtig schön über die Stränge – ob bei Gesichtsdetails, Raucheffekten, nahtlosem Nachladen im Hintergrund oder dem Ausleuchtungsglanz. Und was verraten die Gearbox-Herren zum Thema Mehrspieler-Modus? Gar nicht viel: "Wergesst am besten alles, was ihr von früheren Brothers in Arms-Spielen in dieser Hinsicht kennt", sagt Firmenchef

Randy Pitchford geheimnisvoll. Ein neuer "Die Squads gegeneinander"-Spielmodus ist in Arbeit, bei dem Spieler-Kommunikation und die verbesserte Weltoffenheit mit größeren Levels bedeutende Faktoren sein sollen.

Info: www.brothersinarmsgame.com

BIA 3: HELL'S HIGHWAY

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Gearbox/Ubisoft
FERTIG ZU 60%
ERSCHEINT 1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR Brothers in Arms: Earned in Blood

HEINRICH

Brothers in Arms machte mit seiner packenden Atmosphäre und ernsthaften Story-Inszeinerung den Zweiten Wetkrieg als Spielszenario wieder erträglich. Nur wurde die an sich interessanter Mischung aus Shooter-Action und Soldatentruppen-Taeltk vom kleinkarierten Leveldesign ausgebremst. Bei Teil 3 bin ich wieder dabei, denn mit Hetl's Highway steht anschleinend die überfällige Verbesserungsoffensive an: KI, Steuerung, Schleichhaltung, mehr kapitutbare Umgebung – und alles sieht erheiblich schicker aus

Historisches Szenario: schwere Gartenarbeit

ihre Spielfigur hat das Talent, zum ungünstigsten Zeitpunkt am gefährlichsten Ort zu sein. Beim ersten Brothers in Arms: eine Woche Normandle in der D-Day-Hochsalson, vielen Dank auch. Helt's Highway spielt im September 1944, in den von Nazi-Deutschland besetzten Niederlanden. Baker muss bei der Operation Market Garden ran, einer etwas dumm gelaufrenen Offensive von Amerikanern und Briten – man hatte sich bei der Einschätzung der feindlichen Truppenkon-



tingente böse verkatkultert. Baker und seine Mannen absolvieren reichtlich Heldenhaftes, um den Rückzugskorridor der Allierten möglichst lange us sichern. Das ist in bester Serientradition alles gründlich recherchiert: Missionen gestalten die Macher anhand histotrischer Ereignisse, sie wälzen Untertagen aus militärischen Archiven – und das Spesenkonto erlaubte sogar ausgedehnte Recherchettigs.

>::Wor wollte ilber die Über-

standerverefftung reden?««



HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Ein echter Serienkiller

AUF DVD TRAILER Die neue Folge kommt und Überraschung: Die zweite Episode enthält zusätzlich Team Fortress 2 sowie das Action-Puzzle-Spiel Portal.

Dass Half-Life 2: Episode 1 ein sehr gutes Spiel ist, bestreiten wir nicht. Dennoch hatten wir mehr erwartet. Mehr Neues vor allen Dingen. Nicht nur, weil wir genug Altes zu Hause haben – um unsere Weiber soll es an dieser Stelle aber

nicht gehen. Vielmehr wollen wir unsere Freude über Valves Episode 2 äußern, das Valve bereits zu Weihnachten veröffentlichen will. Es hat beinahe den Anschein, als wollte Valve enttäuschte Episode 1-Spieler durch ein besonders großes Nachfolge-Paket versöhnen.

HIER KOMMT DIE FLUT

Sehr erfreut sind wir über die Tatsache, dass die Hunter, die man bei Episode 1 nur durch lange Editor-Fummelei zu Gesicht bekam, in Gordon Freemans neuem Abenteuer gleich in Rudeln vorkommen. Angeblich verfügt die Gravity-Gun über neue Funktionen, was allerdings nicht offiziell bestätigt wurde. Sicher ist, dass die neue Waffe "Strider-Buster", im Kampf gegen die dreibeinigen Ungetüme besonders wirkungsvoll sein soll. Valve-

Boss Gabe Newell verspricht weiterhin ein frisches Fahrzeug, und dass die Spieler City 17 ein für alle Mal den Rücken kehren, wollen wir auch nicht unerwähnt lassen. Im neuen Trailer erkennt man bereits die Örtlichkeiten, wo Episode 2 stattfinden wird. Düstere, von Antlions verseuchte Höhlensysteme zum Beispiel. Oder Waldgebiete, in denen sich der Widersstand heftige Ge-

Totgeglaubte töten länger

Kaum jemand hätte es nach so vielen Jahren für möglich gehalten. Umso erfreulicher ist es, dass *Team Fortress 2* nun als Beigabe von *Episode 2* erscheint.

Der Mehrspieler-Shooter Team Fortress Zbehält die spielerischen Tügenden der Vorgänger bei, geht allerdings grafisch einen ganz anderen Weg, Die Optik erinnert on niem Mischung aus No One Lives Forever und Pikars die Unglaublichen. Auf umserer DVD finden Sie den Trailer, der sehr hübsch aussieht, alterdings wenig über die "inneren Werte" des Spiels verrät. Sehen Sie in sich an!







Rein in beide Löcher!

Das ist doch mal was: Einzelspielern spendiert Valve den Knobel-Ego-Shooter *Portal*, der die Physik-Engine ordentlich fordert.

Das Gratisspiel Narbacular Drop (www.nuclearmonkevsoftware.com) hat es Valve offensichtlich angetan. Schließlich nahm der Hersteller die Macher gleich unter Vertrag, worauf diese das innovative Spielprinzip in ein neues Gewand hültten: Portal war geboren. In dem Spiel durchqueren Sie zahreiche, mit Falten gespickte Räume. Dabei hilft hinen eine Portat-Waffe. Mit dieser lassen sich Portate, ähnlich wie in Take 2s Prey, öffnen. Sie generieren also einen Ein- und Ausgang. Cool ist, dass Sie nicht nur selbst durch Portate latschen, sondern auch Gegenstände durchschleusen. Beispiel: Sie üffnen ein Ausgangsportal über einem Gegner, danach platzieren Sie ein Eingangstur unter einer Kiste. Diese fällt dann durch das eine Portal, kommt durch das andere wieder raus und knallt dem Feind auf den Kopf. Genial.

>> Die Game-Boy-Version von Prey ist nicht gerade der Hammer.

fechte mit kleinen und großen Stridern liefert. Geile Böcke sind happy darüber, dass die knackige Alyx noch nicht den Löffel abgibt. Sie stürzt ab und wird von einem Vortigaunt gerettet. Diese Alienrasse unterstützte die Menschheit ja bereits in der Half-Life-Vergangenheit im Kampf gegen die Combine. Details über den G-Man will Valve in Half-Life 2: Episode 2 ebenfalls lüften. Nur Valve-Chef Gabe Newell ist dicker als dieses Spielepaket.

SCHÖNE ZERSTÖRUNG

Was die Technik anbelangt, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. So preist Valve seine "Cinematic Physics Technology" als das Nonplusultra im Bereich realistischer Darstellungen an. Im Klartext bedeutet das, dass Gebäude noch detaillierter explodieren und zusammenfallen, die Schwerkraft eindrucksvoller als bisher ihren Dienst tut. Dies haben wir Gray Horsfield zu verdanken, der zum Beispiel die Zerstörungsorgien in den Herr der Ringe-Filmen und Peter Jackson's King Kong verbrochen hat. Das ist doch mal eine klare Ansage.

RONLEUIT

Episode 2 soll ein innovativer Action-Puzzle-Mix namens Portal beiliegen, der Physik-Spielerelen auf die Spitze treibt. Ebenfalls für umme packt Valve den lange angekündigten Mehrspieler-Shooter Team Fortress 2 obendrauf. Da bleibt uns doch glatt die Spucke weg. Abschließend noch ein Kommentar von Gabe Newell: "Durch den Wechsel zur Episodenform konnten wir Risiken senken, die Termindruck und Finanzierung bei längeren Entwicklungszyklen mit sich bringen. Dies erlaubt uns, innovative Titel wie Team Fortress 2 und Portal termingerecht zusammen mit Half-Life 2: Episode 2 zu veröffentlichen." Termingerecht bedeutet wie bereits erwähnt in diesem Fall ungefähr Ende des Jahres - falls alles glatt läuft. Ahmet Iscitürk Info: half-life2.com

Half-Life 2: Episode 2

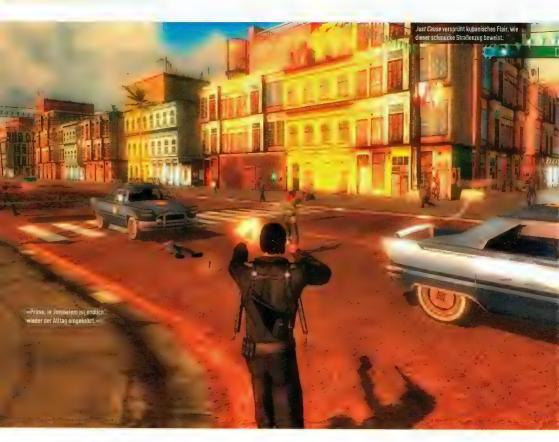
| GENRE | Ego-Shooter |
|--------------|-----------------------|
| HERSTELLER | Valve/Electronic Arts |
| FERTIG ZU | 75% |
| ERSCHEINT | Ende 2006 |
| VERGLEICHBAR | Half-Life 2, Prey |
| AUMET | |

AHMET ISCITÜRK

Ich habe Episode 7 ungefähr eine Stunde gespielt, dann hatte ich keinen Bock mehr. Doch beim zweiten Teil des zweiten Teils macht mich bereits der Trailers scharf. Weil etwas passiert und neue Fragen aufgeworfen werden. Dass auch noch das fast tot geglaubte Team Fortress 2 beilliegen wird, ist eine echte Sensation. Freudenschreie verursachte bei mir aber die Ankündigung des ebenfalts für lau enthaltenen Portal, das die Macher des Gratisspiels Narbacular Drop entwickeln. Was will man mehr?







JUST CAUSE

Was für eine Stuntpauke!

Wie spaßig es sein kann, einem Diktator den Marsch zu blasen, zeigt dieses Spiel. Unter anderem dank reichlich spektakulärer Stunts.

Just Cause beweist erneut: Wir können froh sein, dass Englisch nicht unsere Muttersprache ist. Weil: Man darf Spieletitel lässig finden, die eigentlich komplett dämlich sind. "Just cause" heißt nämlich "triftiger Grund". "Hev. lass uns Triftiger Grund zocken", sprach Klein-Hansi zu seinem Kumpel - ach, reden wir besser nicht drüber. Denn glücklicherweise sieht es aus, als sei der Name das Einzige, was bei diesem actionreichen Abenteuer ungenial daneben ist. Es geht darum, die Militär-Regierung

des karibischen Fantasie-Staates San Esperito zu stürzen. Das klappt nur Stück für Stück. der Spieler muss also in der Salamitaktik 34 Provinzen des Landes unter seine Kontrolle bekommen. Zu diesem Zweck schlüpft er in die Rolle des CIA-Agenten Rico Rodriguez, der nicht nur mächtig gut ballern kann, sondern unglaubliche Stunt-Manöver draufhat (lesen Sie dazu den Kasten "Willkommen im Schwinger-Club!"). Ein weiteres Merkmal des Ab-16-Spiels sind zynische Sprüche. "Schön, dass du das Töten noch draufhast!" lobt uns etwa unser Boss nach der ersten Schießerei, Die Duelle bestreiten Sie übrigens wahlweise in der Verfolgersicht oder einer

Perspektive, die eine auf der rechten Pixelschulter sitzende virtuelle Kamera bietet

ZAHLENSPIEL

Die uns präsentierte Beta-Version hatte noch Macken bei der Physik-Engine, sah aber nach Spaß aus: Just Cause verbindet südseeinseliges Far Cry-Flair mit einem Spielprinzip à la GTA, wobei es aber weniger Tiefgang besitzt. Dafür erinnert es stark an fluffiges Popcorn-Kino und motiviert Sie, indem es fast wie ein Diablo 2 den Sammeltrieb weckt. Ständig giert der Spieler danach, neue Waffen und Vehikel freizuschalten. Ein paar Zahlen gefällig? Just Cause protzt mit 89 Fahrzeugen, Booten und Fluggeräten, 20 Handfeuerwaffen. 290 Missionen (21 sind für die Hintergrundgeschichte wichtig), einer 32 mal 32 Kilometer großen, von Beginn an frei begehbaren Welt, sechs Städten und vier Fraktionen, als da neben der Regierung die Rebellen und zwei Drogenkartelle wären. Diese gehen sich natürlich hübsch gegenseitig auf die Säcke und Sie sind schneller drin verwickelt, als Sie "Huch!" sagen können. Wie groß San Esperito ist, verdeutlichen zwei weitere Zahlen: Die Entwickler haben virtuell 1.3 Millionen große Bäume sowie 10.5 Millionen kleine Bäume und Büsche gepflanzt. Wer mag, darf das gerne prüfen. Wenn Sie pro Sekunde eine Pflanze zählen,





brauchen Sie 136 Tage (ohne schlafen, pinkeln, poppen und so weiter). Entscheidend für den Spielspaß wird allerdings letztlich sein, wie abwechslungsreich die Missionen ausfallen. Was wir bislang gesehen haben, passt: Man muss unter anderem den Rebellenchef aus einem Gefängnis befreien und eine Auto-Verfolgungsjagd mit der Polizei überstehen, Straßensperren in die Luft sprengen und einen Drogerikurier ausschalten, um dessen Identität anzunehmen. Nach Aussagen von Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos, soll es häufig mehrere Möglichkeiten geben, Aufträge zu lösen. Eine Drogenplantage zum Beispiel lässt sich mit einem Trecker samt Giftspritze, einem schnuckeligen Flammenwerfer oder auch Kampfhubschrauber-Bombardement zerstören.

SCHARFE OPTIK

Das Spiel sieht abgesehen von einigen unrunden Animationen, die bis zum Verkauf noch den letzten Schliff kriegen sollen, sehr hübsch aus. Besonders eindrucksvoll sind die fast schon überzeichneten Explosionen. Ja, wir glauben, Triftiger Grund kann richtig nett werden. Trotz des beknackten Titels.

Info: www.justcausegame.com

| Just Cause | |
|--------------|-------------------------|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Avalanche Studios/Eidos |
| FERTIG ZU | 95% |
| ERSCHEINT | 22. September 2006 |
| VERGLEICHBAR | GTA |

HARALD



Dieses sozialevitische Werk passt zum aktuellen Zeitgeschehen wie Arsch auf Einer: Herr Castro aus Kuba ist momentan ja nicht ganz so Fidel und in diesem Spiel soll ich defür sorgen, dass es einem Insel-Despoten ähnlüch geht. Gewünscht hätte ich mir, dass mein Held während der Schießeintagen mehr Schnickschnack veranstaltet. So ein paar schmissige Hechter à la Max Payne wären doch fein? Und dass ich nicht jederzeit speichern darf, sehe ich eberfatls kritisch. Aber sonst? Just Cause wird eine felien Sache, glaube ich!

Willkommen im Schwinger-Club!

Fortbewegen kann sich jeder. Rico Rodriguez, der Held aus *Just Cause*, geht oder fährt nicht von A nach B. Er zelebriert es und ist einfach eine verflucht coole Sau.

Durch die Gegend rennen, sich ein Auto aussuchen, den Fahrer vom Siltz schubsen und ab die Post – so schnappen Sie sich in GFA den Wagen Ihrer Träume. *Lust Cause* setzt noch einen oder zwei oder drei drauf. Rico Rodriguez nutzt gerne Stunts, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllen muss. Was er debei zeigt, ist zwar zum Teil haarstädend unraeilstisch. Alber hey, wir haben hier ein Spiel und da kommt das superwitzig rüber! Wie man sich das vurstallen muss? Zum Beispiel so: Der Held fährt in einem Schnellboot und muss zu einem Ort, der als Punkt auf der Karte angezeigt wird. Rico kann am Ufer aussteigen und zu Fuß weitermarschieren. Langweitig! Stattdessen postlert er sich auf einem so genannten "Stunt-Punkt", den jedes Vehike hat. Beim Boot ist das die Spitze des Bugs. Rico springt während der Fahrt hoch, öffnet den Fallschirm, den er immer bei sich trägt, nutzt den Auftrieb und schwebt wie ein Paraglider durch die Luft, gen Boden und in Richtung Zielgebiet. Dieser Trick funktioniert auch mit einem Fahrenden Auto, das der Nauptdarsteller mal eben in eine Schlucht rasen lässt, während er locker, flackig vom Dach hopst. Ist der Weg nicht in einem Rutsch zu schaffen, Landet der CIA-Mann einfach auf einem Autodach und reist als billinder Passagier mit. Es ist kein Problem, von dort zum nächsten Fahrzeug zu hüpfen, seblst wenn dieses zehm Meter enffrent ist. Ir ke konisch Oder unser Schüttlich gazrt den Besitzer während der

Fahrt aus dem Wagen und klemmt sich selbst hinters Steuer. Doch das ist längst nicht alles, der Weihnein geht weiter: Relativ bald steht Rico ein Wurfhaken zur Verfügung. Damit kann er sich bei geöffnetem Fallschirm an Autos hängend ziehen lassen. Flügt zufällig ein Hubschrauber vorbei, hakt sich Rico dort problemtos ein. Und dann wieder zurück. Ja, das ist krank. Aber auch lustig. Die Entwickler, darunter fünf ehemalige Battlefleid-Macher, nehmen ihr Spiel einfach nicht zu errst. Das finden wir klassel





AUF DVD

Sie sind haben lange Ohren. blonde Haare und tragen bescheuerte Klamotten: die Elfen. 10tacle widmet den Fabelwesen ein Actionspiel. Unser absoluter Lieblingscharakter aus den Der Herr der Ringe-Filmen ist Legolas alias Frauenschwarm Orlando Bloom, der schwer metrosexuelle Elb mit Sonja-Kraus-Gedächtnisfrisur. Falls es Ihnen genauso geht wie uns, dann sollten Sie sich den Namen Elveon merken. Dort wimmelt es nämlich von langhaarigen Fantasiewesen. Der slowakische Titel gilt seit der E3 als Geheimtipp für die Actionspielergemeinde. Und das nicht nur wegen der imposanten

Optik, die *Elveon* der *Unreal*-Engine 3 verdankt.

SCHREIB GESCHICHTE!

"Was soll denn bitte an einem Spiel mit Elfen neu sein? In jedem x-beliebigen Fantasy-Abenteuer sieht man die Langohren herumhüpfen!", meckern vorlaute PC ACTION-Leser. Jedoch stellen die Elveon-Macher die Kultur der Elfen in den Vordergrund, und zwar zu der Zeit, als sie als junge und dynamische Halbgötter die Welt Naon beherrschten. So lautet zumindest die von den Slowaken konzipierte Geschichte. "Wir sehen J.R.R. Tolkiens Welt als Inspiration, wollen aber unser eigenes Ding durchzie-

hen. In unserem Fantasieuniversum konzentrieren wir uns auf etwas, von dem jeder Fantasy-Anhänger gehört, es aber nie gesehen hat. Ferner ließen wir uns bei der Entwicklung der Geschichte hauptsächlich von der griechischen Mythologie beeinflussen", verrät uns Slavo Hazucha, Spieldesigner bei 10tacle Studios Slowakei. Im Klartext bedeutet dies: keine Orks, Zwerge oder Tauren. Naon ist ausschließlich von guten und bösen Elfen bewohnt. Was genau den Helden im Verlauf der Geschichte erwartet, wollten die Macher bisher nicht verraten. Bekannt ist jedoch, dass Sie einen gutmütigen Elitekrieger spielen,

der sich imposante Kämpfe mit seinen Feinden liefert. In Elveon reicht es nämlich nicht. auf die Tastatur zu hämmern, um Gegner zusammenzuprügein. Die Entwickler legen viel Wert auf spannende Duelle, wie Slavo Hazucha im Interview erläutert: "Wir haben eine Kampfkunst-Truppe angeheuert, die einen einzigartigen Elfenkampfstil speziell für Elveon entwickelt hat. Das Wichtigste ist dabei das Kollisionssystem. Wir benutzen keine vorgefertigten Verteidigungs- und Angriffsanimationen, sondern berechnen die Kollisionen je nach Gewicht der Waffen und Kämpfer." Wer sich selbst einen Eindruck von

...WIR INVESTIEREN VIEL MÜHE IN JEDES DETAIL."



Slavo Hazucha ist Slowake, Spieldesigner bei 10tacle Studios und kann richtig gut Deutsch. Im Interview erzählt er von seinem Team und dem viel versprechenden Erstlingswerk.

P.C. ACTION Frzibl uns bitte etwas über euer Entwicklungsstudio in Bratislava. SLAVO HAZICHA. Bei Tütacle Studios SLowakei arbeiten zur Zeit 50 Leute, die alle an Elveen werkeln. Wir sind hauptsächlich eine Mannschaft mit viel Erfahrung in Sachen Spieleentwicklung, jedoch beschäftigen wir auch Bildhauer und Arthiekten, die in unserer Designabreilung arbeiten. Des Kernteam fand sich im Jahr 2002 zusammen, als wir das Konzapt für Erkeon entwickelten.

PC ACTION Die Hintergrundgeschichte habt ihr euch ja selbst ausgedacht: Der Elfenkönig kampft gegen Götter. Aha! SLAYO JAKZICHA: Elveon beinhaltet eine komplett neue Geschichte. Der Titet bedoutet so wiel wie "Buch der Etlen" und das beschreibt die Historie der populären und heldenhaften Rasse. Unser Spiel Ist in einer Ara angesiedet, in der die Etlen noch eine dynamische Rasse sind und keine feenähnlüche, schwindende Kultur, wie sie die meisten Fantasy-Szenarien darstellen. Die Geschichte ist die treibende Kraft hinter deem Spielprinise; intensive Kämpfe mit einer kinner/fen Präsenlatun. Wir haben uns damals entschlieden, den längeren Weg zu gehen und ein komplett neues Universim zu Kreieren. Wirr investieren viel Mühe in jedes Detail von Elveon—wie beispielsweise in die Etlensprache.

PC ACTION Inwiefern wirkt sich die Waffenwahl auf den Charakter aus? SLAVO HAZUCHA- Die Wahl des Kampfeisens hat einen großen Einfluss auf den Spielvertauf, denn jede Waffe hat Stärken und Schwächen.

PC ACTION Wie schaut es mit dem Gewaltgrad aus?

SLAVO ÄAZUCHA: Von technischer Seite können wir weitreichende Bluteffekte und zerstörbare Rüstungen erstellen. Jedoch benutzen wir die virtuelle Gewalt nur in Situationen, in denen so etwas eine besondere Atmosphäre erzeugen kann. Wir brauchen keine unnötige Gewalt oder Schockeffekte in Eueon.



den Konfrontationen im Spiel machen will, sollte sich mal das *Elveon*-Video auf unserer DVD reinziehen.

WAS IST'S DENN NUN?

Fabelwesen Fantasiewelt, - das alles klingt im ersten Moment nach einem astreinen Rollenspiel. "Wir verfolgen einen strengen Actionpfad, aber eigentlich passt Elveon nicht so genau in die üblichen Untergenres, Wenn man wirklich einen Vergleich wagen will, ähnelt Elveon eher dem Playstation-2-Actiontitel God of War als einem Rollenspiel wie beispielsweise The Elder Scrolls 4: Oblivion", erklärt Herr Hazucha, Kleinere Rollenspielaspekte dürfen Sie trotzdem erwarten. Denn im Verlauf der Geschichte entwickeln sich die Geschicke Ihres Charakters ständig weiter. Außerdem entscheiden Sie, ob Sie sich auf eine bestimmte Waffe spezialisieren wollen: Sie dürfen wahlweise den Umgang mit Zweihänderschwertern, zwei Dolchen, Lanzen oder Bögen erlernen. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie nicht doch lieber auf alle Instrumente zurückgreifen wollen, wenn auch mit beschränkten Fähigkeiten.

WETTERBERICHT

Wie anfangs erwähnt, bedient sich das osteuropäische Entwicklerteam der famosen Unreal-Engine 3. Neben den detaillierten Berglandschaften, antiken Gemäuern und wirklichkeitsnahen Lichteffekten, fallen vor allem Kleinigkeiten ins Auge. Die Macher haben nämlich die ursprüngliche Unreal-Physik-Engine mächtig aufgebohrt. So flattern etwa Kleidung und Haar physikalisch korrekt im Wind, Besonders stolz sind die 10tacle Studios auf ihre Wettersimulation, dank derer Stürme und Regenschauer auf den Helden niedergehen, damit während eines Duells eine möglichst dramatische Atmosphäre entsteht. Das hört sich doch wirklich ordentlich an! Lukasz Ciszewski Info: www.elveon.com

| Elveon | 2.00 |
|---------------------|-------|
| GENRE RERSTELLER | Actio |
| FERTIG ZU | 209 |

VERGLEICHBAR Dark Messiah of Might and Magic

LUKASZ CISZEWSKI



Klar, das Äußere von Elveon ist ziemlich verführerisch. Eine Lobestynne auf Epic und die Umreaf-Enjina 3 spare ich mir an dieser Stelle. Stattdessen wilt ich über das interessante Kampfsystem der stowakischen Entwickler lohen. Mich kotzt es nämlich an, wenn ich Horden von Gegnern mit einer Maustaste verdreschen kann. In Elveon bin ich in spannende Prügleelen erweinkett, verfüge über eine Angriffsbewegungen und muss mich wirklich anstrengen, um meinen Feind zu bezwingen.







nen machen Ihnen das Abenteurerleben schwer. Schnappen Sie sich Ihr Schwert und räumen Sie auf!

Karlsruhe, 4. August 2006. Als die Straßenbahn beinahe in unser Taxi rauscht, beten wir, heil bei unserem Gastgeber anzukommen. Das ständige Gemotze des Fahrers lässt die Zeit im Auto außerdem zäh wie Kaugummi erscheinen. Als wir endlich aus dieser Höllenmaschine aussteigen, erhebt sich vor uns eine

Prachtvilla. Sind wir hier richtig? Verdutzt schauen wir - von einer Videokamera beobachtet - auf das Klingelschild: Zuxxez Entertainment AG. Tatsache, wir sind richtig. Drinnen gleiten wir elegant über Marmorböden und machen es uns an der großen Bar gemütlich. Im Hintergrund ertönen sphärische Klänge, die unsere Blicke in den abseits gelegenen Raum schweifen lassen. Auf einem Monitor erkennen wir eine wunderschöne Landschaft. Hohes Gras wiegt im Wind, eine Windmühle dreht

sich nahe eines Weizenfeldes, während die Sonne langsam versinkt. Plötzlich erscheinen unsere Gastgeber und wir tauchen ein in die fantastische Welt von Two Worlds.

LANDSCHAFTSMALEREI

Der Held wandert durch eine malerische Landschaft. Vor ihm ein dichtes Wäldchen, das diese Bezeichnung auch wirklich verdient. Bäume stehen eng beieinander, Licht fällt durch das Blätterdach, die Rinde lädt dank Bump Mapping regelrecht dazu ein, sie zu

berühren. Hohe Büsche verdecken die Sicht. Hoffentlich versteckt sich kein Feind in dem Gestrüpp. Per gewohnter WASD-Steuerung und Mausbewegung lenken Sie Ihren Helden, der nebenbei bemerkt noch nicht in der finalen Form existiert, durch das Reich. "Wir machen den Anfang erst am Schluss", erklärt uns Dirk P. Hassinger, "Ein Entwicklerteam lernt mit der Zeit dazu und daher sind die Dinge, die am Ende erschaffen werden. besser als die vom Anfang. Und der Einstieg in das Spiel



ist enorm wichtig!" Recht hat er. Daher muss natürlich auch der Charakter, mit dem sich die Spieler identifizieren, am besten aussehen. In etwa so wie der Autor dieser Zeilen.

AUF IN DEN KAMPF

Als langsam dunkle Wolken aufziehen, erkennen wir in der Ferne eine Mauer. Plötzlich prasselt dichter Regen auf uns herab. "Passt auf!", warnt uns Dirk P. Hassinger. Zu spät! Hinter der Mauer liegt ein Friedhof. Grausige Gestalten schlurfen zwischen den Grabsteinen umher. Da erwischt uns ein Pfeil! Eines der Skelette schießt frecherweise auf uns. Sofort zücken wir unser Schwert und stürmen auf die Untoten zu, Keine gute Idee. Die Klinge richtet kaum Schaden an. Auf einmal sehen wir uns von fauligen Leibern umringt. "Nimm am besten die Axt, die ist besser gegen Skelette", rät uns Dirk. In Two Worlds nutzen bestimmte Waffen mehr gegen spezielle Gegner. Das Kampfsystem an sich präsentiert sich halbautomatisch. Während der Held selbstständig Angriffe blockt, cken abhängig von den Fertigkeiten Ihres Charakters über die Maus aus. Schnell und effektiv. Bald darauf liegen die eh schon toten Kerle reglos zu unseren Füßen. Wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, die Leichen nach nützlichen Gegenständen zu durchsuchen. Wie viel Sie mitnehmen, hängt in Two Worlds von der Stärke Ihres Recken, dem Gewicht und der Größe der Gegenstände ab. Sofort zeigt uns Dirk eine Besonderheit: Finden Sie etwa zwei gleiche Objekte, ziehen Sie beide im Inventar übereinander. Dadurch entsteht ein neuer Gegenstand mit besseren Werten. Eine hervorragende Idee, finden wir. Denn so lohnt es sich wirklich, jedes Objekt einzusacken. "Wir haben übrigens allein 250 Grundschwerter", macht uns der Gastgeber den Mund wässrig.

führen Sie verschiedene Atta-

PFERDEFLÜSTERER

"Dort hinten gibt es ein Pferd", meint Dirk. Das wollen wir natürlich sehen und wandern postwendend in die angegebene Richtung, Tatsächlich grasen

dort auf der Weide zwei Rösser. Leider nicht unbewacht. Drei Banditen stürmen auf uns zu und bekommen selbstverständlich gleich unsere Klinge zu spüren. Nach der obligatorischen Leichenfledderei hopsen wir elegant auf einen Gaul. Holla, der Klepper steuert sich ia ganz anders als der aus The Elder Scrolls 4: Oblivion! "Na klar", meint Dirk. "Du steuerst ia nicht das Pferd, du gibst nur Befehle." Wer das Playstation-2-Spiel Shadow of the Colossus kennt, weiß, was gemeint ist. Für alle anderen: Ein Druck auf die W-Taste lässt das Pferd traben. Zweimal W bedeutet Galopp. Mit A und D bewegen Sie die Mähre seitwärts und S bremst das Tier ab beziehungsweise lässt es rückwärts laufen. Gewöhnungsbedürftig, aber realistisch.

DAS MUSS AUCH NOCH REIN

Während wir also so durch die Gegend galoppieren, fällt uns auf, dass die Landschaft noch recht leer wirkt. Tiere, Monster und andere Objekte sind noch nicht platziert. Jedoch versichert man uns, dass die Welt im fertigen Spiel







sehr lebendig sein soll. Nichtspieler-Charaktere würden auf Feldern arbeiten oder anderen Tagesgeschäften nachgehen. Häschen, Rehe und andere Tiere sollen durch die Gegend hopsen und zusätzlich als Rohstoffquelle dienen. Den Viechern ziehen Sie nämlich bei Bedarf das Fell über die Ohren oder entfernen die Zähne, um das Zeug anschließend zu verkaufen. Plötzlich kommt ein Wolf in Sicht, Während wir schon aus Gewohnheit absteigen wollen, hält uns Dirk zurück. "Zieh einfach deine Waffe", meint er. Okav. Wie auch zu Fuß verkloppen wir nun hoch zu Ross Wölfe. Klassel Etwas, das wir in The Elder Scrolls 4: Oblivion vermisst haben.

Als auch diese Bedrohung beseitigt ist, sehen wir unter uns ein kleines Dorf, Schnell wollen wir hinreiten. Doch unser Klepper weigert sich - mit einem Aufbäumen - den Abhang hinunterzuspringen. "Das macht er nicht", erklärt uns Dirk. "Schwimmen kann das Pferd übrigens auch nicht." Gut, dann reiten wir eben au-

ßen herum. Im Dorf angekommen, steigen wir ab. Ob sich das Pferd später unterstellen oder rufen lässt, steht noch nicht fest. Momentan wartet es an der Stelle, an der Sie es zurücklassen. Aber Vorsicht! Auch Gegner sind scharf auf die Rösser und so mag es sein, dass Sie später im Spiel einem Räuber begegnen, der

«ICH DENKE, EIN BISSCHEN EROTIK KANN IN EINEM SPIEL NIE SCHADEN.



Miroslaw Dymek ist Technical Director beim polnischen Entwicklerstudio Reality Pump.

PC ACTION Warum lautet der Titel des Spiels Two

MIROSLAW DYMEK: Der Name bezieht sich auf verschiedene Aspekte des Spiels. Two Worlds erzählt die Geschichte eines gespaltenen Kontinents. Die riesigen Armeen der Orks kämpfen, getrieben von stetigem Hunger nach Macht, in unzähligen Schlachten gegen die anderen Rassen. So entsteht der klassische Licht-Schatten-Fantasykonflikt. Aber das ist noch lange nicht alles. Wir gehen über die gängigen Attribute dieses Gepres hinaus. Hier ist der eigentliche Ansatz für die Namensgebung zu finden. Neben den "normalen" Rassen existieren in Two Worlds mysteriöse und erschreckende Wesen, die aus einer anderen Welt, welche bis zu den Anfängen der Götter zurückreicht, stammen. Sie bilden eine Art zweite Welt, die bislang niemand versteht oder gar beherrschen kann. Leider darf ich noch nicht näher auf diesen Teil der Geschichte eingehen, weil er ein entscheidendes Element der Storyline ist ...

PC ACTION Was haltet ihr von Sex in Spielen? In den meisten Fantasy-Romanen bekommt der Held am Ende das Madchen. Wird so etwas auch in Two Worlds möglich sein? MIROSLAW DYMEK: Wir kennen zwar auch den Spruch "Sex sells", haben uns aber dennoch für ein Spiel entschieden, das sich auf Action im kämpferischen und nicht im zwischenmenschlichen Bereich konzentriert. Natürlich kommen auch in Two Worlds Frauen vor, die zudem noch sehr gut aussehen. Aber wir haben keine Spielszenen oder Entwicklungen geplant, die einen schwarzen Balken verlangen würden ... Aber ich denke, ein bisschen Erotik kann einem Spiel, egal welchen Genres, nie schaden.

PC ACTION Warum habt ihr euch für ein klassisches Fantasy-Szenario entschieden?

MIROSLAW DYMEK: Da sind wir aufgrund unserer Hobbys vorbelastet. Der Großteil von uns spielt sehr gerne Rollenspiele, sowohl am PC als auch in der klassischen Form mit Papier und Stift. Entsprechend kennen wir uns auf diesem Markt sehr gut aus und haben sehr viele Fantasy-Ideen in unserem Kopf. Außerdem ist es auch für uns ein großes Vergnügen, einmal die eher öden Landschaften der Planeten im All für eine Weile gegen eine farbenfrohe und lebendige Fantasy-Welt einzutauschen. Schwerter, Magie, geheimnisvolle Wälder, dunkle Höhlensysteme und eine fantasievolle Geschichte - da schlagen unsere Herzen höher!

PE ACTION Warum missen die Leute in Rollensnielen immer gegen finstere Dämonen antreten? Haben die Helden nicht auch mit normalen Problemen wie einer wiitenden Frau zu kämnfen?

MIROSLAW DYMEK. Ich denke, Frauen, die mit dem Nudelholz hinter der Tür warten, existieren auch in unserem Universum. Aber die Frage ist doch vielmehr, ob das den Käufer von Rollenspielen interessiert. Schließlich will er in eine atemberaubende Fantasy-Welt abtauchen und dabei gegen Dämonen oder mächtige Götter antreten. Da könnte die Aufforderung, mal wieder den Hof zu fegen, schnell wie ein atmosphärischer Killer wirken.

PC ACTION Wird es ein Party-System geben? Begleiten andere Helden den Protagonisten auf seinen Reisen? MIROSLAW DYMEK: Der Spieler schlägt sich im Einzelspielermodus alleine durch. Der Held trifft im Laufe der Geschichte zwar

viele Freunde und Feinde - beziehungsweise er macht sie sich durch sein Verhalten -, aber letztendlich ist er bei der Lösung seiner Probleme auf sich alleine gestellt. Wir wollen erreichen. dass sich der Spieler über jede Unterstützung, die im Laufe der Geschichte durch Nichtspieler-Charaktere erfolgt, freut, Dieser Effekt würde den Bach runtergehen, wenn dem Helden ständig eine Menschentraube mit Anhängern folgen würde. Bei anderen Spielen mag ein Party-System durchaus berechtigt sein, aber bei der Spielauslegung von Two Worlds passt die Einsamer-Wolf-Strategie einfach besser.

PC ACTION Viele Rollenspieler möchten ein taktisches Kampfsystem im Spiel haben und bevorzugen sogar Rundenkämpfe. Was würdet ihr diesen Leuten sagen?

MIROSLAW DYMEK: Herzlich willkommen bei Two Worlds! Hier werden eure Wünsche wahr. Wir haben dem Spiel ein ausgefeiltes Kampfsystem spendiert, das auch Taktik-Freaks zufrieden stellt. Neben den Standardbewegungen darf der Spieler eine Vielzahl unterschiedlicher Befehle anwählen, um den Kampf zu seinen Gunsten zu entscheiden. Zum Beisniel kann der Held während des Kampfes mit dem Euß Dreck aufwirheln und den Feind dadurch blenden oder dem Gegenüber die Waffe aus der Hand schlagen. Aber aufgepasst, dazu sind die Gegner natürlich auch in der Lage.

PC ACTION Da Knightshift 2 plötzlich eingestellt wurde und Two Worlds auftauchte, stellt sich uns die Frage, ob ihr Elemente von Knightshift 2 in Two Worlds übernommen habt? MIROSLAW DYMEK: Two Worlds hat mit Knightshift nichts gemeinsam, es sind zwei vóllig unterschiedliche Spiele. Sicherlich ist die eine oder andere Charakter- und Monsteridee aus dem einen Fantasy-Reich ins andere übergegangen, aber grundsatzlich haben wir Two Worlds völlig unabhängig und mit einer ganz neuen Engine auf die Beine gestellt.

PC ACTION Irgendwelche abschließenden Worte an unsere Leser'

MIROSLAW DYMEK: Two Worlds ist ein Meilenstein in der Firmengeschichte von Reality Pump. Wir hoffen, dass ihr genauso viel Spaß beim Spielen habt, wie wir bei der Entwicklung hatten!



vei Riesenskorplone bewachen den Eingang zu einer mysterlösen Höhle.

Rollenspiel VORSCHAU

Sie von Ihrem einstigen Gaul aus attackiert.

DAS HAT NUTZWERT

Während wir das kleine Dorf erforschen, erfahren wir, dass später jeder Gegenstand im Spiel benutzbar sein soll. Selbst in Betten dürfen Sie schlafen. Die Dialoge mit den Bewohnern funktionieren wie aus Gothic 2 gewohnt über ein Menü mit mehreren Auswahlmöglichkeiten. Allerdings sind in der uns gezeigten Version kaum Gespräche enthalten. Also geht es weiter, in Richtung Cathalon. In der Hauptstadt der Menschen ist bisher noch nicht viel los. Sämtliche Gebäude sind so leer wie das Konto eines PC ACTION-Redakteurs nach dem Gehaltseingang. Allerdings werden ein paar Wachen auf uns aufmerksam, als wir mit dem Magiesystem experimentieren. Dieses funktioniert ähnlich wie in einem Sammelkartenspiel der Marke Magic: The Gathering. Sie finden oder kaufen Magiekarten mit bestimmten Effekten und setzen diese dann ein oder kombinieren Sie. Unseren Feuerball finden die Wächter auf jeden Fall nicht so lustig. Auf die Frage der Wache, ob wir lieber eine horrende Summe Gold bezahlen oder verbannt werden wollen, akzeptieren wir das Exil. Allerdings kommen wir wohl nicht schnell genug aus der Stadt, da uns die fiesen Kerle angreifen und über den Jordan befördern. Nicht schlimm, denn jetzt präsentiert sich uns die Wiederbelebungsfunktion an Schreinen.

GROSSES POTENZIAL

Was wir in Karlsruhe zu sehen bekamen, hat Lust auf mehr gemacht. Zwar war die Spielversion noch in einem recht frühen Zustand, das Land noch leer, viele Dinge noch nicht eingebaut, etwa springen und schwimmen, aber bereits jetzt erhielten wir einen Eindruck, wie sich die Welt von Two Worlds anfühlt. Letz-

jedoch den hauptsächlich die Missionen, wie sich der Titel spielt. Auch über die Geschichte konnten wir kaum etwas erfahren, außer dass Sie als Söldner in einen Hinterhalt geraten und Ihre Schwester entführt wird. Außerdem schließen Sie sich im Laufe der Handlung vier Gilden an. Das hört sich doch schon interessant an, met wenn es davon noch gar nichts zu sehen gab. Andreas Bertits

Info: www.2-worlds.com

tenendes entschei-



sol eidet an

Krebs: Hulk.«

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU 88%
ERSCHEINT 4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR The Elder Scrolls 4: Oblivion

ANDREAS BERTITS



Viel wurde von dem Spiel nicht gezeigt. Das, was cih gesehen habe, hat mir gefalten. Grasch macht Two Worlds einen hervorragenden Eindruck. Auch des Kamptsystem macht Laune. Vor allem Gegner vom Pferd aus zu attackieren ist ein sinnvolles Spielelenent. Ich hätte allerdings gerne ein paar Aufträge und Höllten gesehen sowie mit dem einen ader anderen Typen gelabert. Reality Pump hat och viel Arbeit vor sich. Werin ellse oz zusammenkommt, wiel der Entwickler es beschreibt, erwartet uns ein geites Spiel.





WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Mit 60 fängt das Leben an

AUF DVD TRAILER

Über sechs Millionen Spieler warten und warten. Wir durften es für Sie bereits ansehen: das Add-on zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel. Wie viel Erfahrungspunkte gäbe es, den nervigen Pudel der schrulligen Nachbarin zu meucheln? Und warum darf man nicht um die Weihnachtsgeschenke würfeln, damit Geschwister und andere Konkurrenten sich diese nicht wie

in World of Warcraft unter den Nagel reißen? Alles Fragen, die bei dauerhaftem Konsum des Spiels aufkommen. Und damit es nichts von seinem Suchtfaktor verliert, werkelt Blizzard fleißig an der Erweiterung The Burning Crusade. Bisher bekannt: Zwei neue Rassen bevölkern Azeroth. Die magicaffinen Blutelfen aufseiten der Horde besiedeln die Hauptstadt Silvermoon auf der

Insel Sunstrider nahe Östlicher Pestländer. Und das Allianzvolk Draenei breitet sich in seiner Heimat Exodar im Nordwesten Kalimdors aus. Damit macht Blizzard endlich die gemeiner Weise bisher nicht betretbaren Gebiete auf der Weltkarte zugänglich. Beide Rassenneulinge absolvieren volksspezifische Quests. Wer welche Klassen wählen darf, verrät unser Extrakasten auf der rechten Seite.

Mit dem Add-on heben die Entwickler den maximalen Charakterlevel von 60 auf 70 an. Die zehn zusätzlichen Talentounkte stecken Sie künftig in zwei frische Fähigkeitenreihen. Jede Klasse erhält außerdem neue Zauber. Diesbezüglich schweigen sich die Macher iedoch aus. Dafür prügelten wir aus Blizzard Informationen zu kommenden Gegenständen







Klasse Mischung

Erfahrene World of Warcraft-Süchtlinge wissen es: Die Paladin-Klasse bleibt der Allianz vorbehalten. The Burning Crusade soll das ändern.

Häufiges Vorurteil unter den WoW-Spielern: Alle pubertierenden Kinder, Legastheniker, Cheater, Auktionsbetrüger, LOL- und ROFL-Spammer, Frauen und andere gescheiterte Existenzen spielen bevorzugt aufseiten der Allianz, und zwar als Paladin. Mit The Burning Crusade kommen jedoch auch die Blutelfen der Horde in den Genuss dieser Klasse. Zum Ausgleich schlüpfen die Draenei (Allianz) in die Haut eines Schamanen - einer zum gegenwärtigen Zeitpunkt ausschließlich der Horde vorbehaltenen Spezialisierung. Weitere Klassen für Draenei: Krieger, Paladin, Jäger, Priester sowie Magier. Die Blutelfen haben neben Paladin die Wahl zwischen Jäger, Schurke, Priester, Magier und



heraus. Man spricht von gesockelten Waffen und Rüstungen. in die Sie Ihre Juwelen stecken. Falls Sie nun überlegen, womit weibliche Charaktere die Sockel ausfüllen, sind Sie ein Ferkel. Bei den besagten Juwelen handelt es sich nämlich um Edelsteine. Diese stellt ein Juwelenschleifer her. Der neue Beruf findet mit Sicherheit seine Anhänger, denn Rubine, Saphire und Co. versehen Ihre Gegenstände mit Boni. Ein eingesetzter Diamant lässt sich nicht wieder herauspulen, ihn durch einen anderen Stein zu ersetzen funktioniert jedoch. Der ursprüngliche geht dabei aber flöten. In den Genuss der gesockelten Ausrüstung sollen

übrigens auch die Nichtkäufer des Add-ons kommen. Sehr kundenfreundlich, Blizzard!

DAS VERLEIHT FLÜGEL

Eine weitere Neuerung betrifft die Instanzen. Diese fordernden Kerker und Labyrinthe für bis zu 40 Spieler variieren im Add-on in ihrem Schwierigkeitsgrad. So soll sich ein und dasselbe Verlies sowohl für den Levelbereich 61 bis 63 als auch für die Maximalstufe 70 eignen. Logischerweise treten Ihnen die Monster auf Level 70 deutlich kräftiger in den virtuellen Hintern. Dafür sahnen Sie jedoch auch bessere Belohnungen ab. Ebenfalls neu sind die fliegenden Reittiere. In den neuen Gebieten von Outlands, der so genannten Scherbenwelt, besteigt Ihr Abenteurer einen Netherdrachen. Ein lustiges Video hierzu finden Sie auf unserer DVD. Die Echsenviecher fliegen angeblich so hoch, wie es die Spiel-Engine zulässt. Außerhalb von Scherbenwelt dürfen Sie das Flugtierchen aber nicht einsetzen. Die neuen Ländereien erkunden Sie nicht gleich zu Beginn, Das Dunkle Portal zur Scherbenwelt öffnet sich ähnlich der Instanz Ahn'Quiraj erst nach einem Welt-Ereignis. Wie dieses aussieht, erleben Sie voraussichtlich am Ende des Alexander Frank

Info: www.wow-europe.com/de

WoW: The Burning Crusade

| GENRE | Online-Rollenspiel |
|--------------|--------------------------------|
| HERSTELLER | Blizzard/Vivendi |
| FERTIG ZU | 75% |
| ERSCHEINT | Ende 2006 |
| VERGLEICHBAR | World of Warcraft, Everquest 2 |
| 400 | ALEXANDER |



Einst hinterließ World of Warcraft Source in meinem Alltag. So hielt ich die Pseudo-Gangster von Aggro Berlin für eine deutsche WoW-Gilde, deren Mitglieder am Tourette-Syndrom leiden ... Das Schlimmste: The Burning Crusade wird mich wieder in seinen Bann ziehen. Denn wenn ich meinen Helden weitere zehn Level aufmotzen lassen kann, werde ich es auch tun. Zudem wird Blizzard erfahrungsgemäß Tausende neuer Gegenstände aus dem Ärmel schütteln. Und diese will ich haben! Alle! Und zwar gesockelt!







Bei Deep Silver in München zogen wir uns den kommenden Echtzeit-Strategie-Knüller rein. Fazit: Wir sind immer noch ganz platt!

Die Brettspiel-Reihe Warhammer von Games Workshop ist ein Phänomen, Jung und Alt sind damit vertraut und haben gemeinsam Spaß. Das ist sonst nur mit Pornofilmen so. Jedenfalls halten sich Black Hole Entertainment bei der Entwicklung der Echtzeit-Strategie-Version nahe an das Original. Also nicht erst Basis auf- und Ressourcen abbauen, sondern Armeen aufstellen und ab geht die Luzie!

KONFIGURIER-GAUDI

Auffällig ist, dass Sie sehr nahe ans Geschehen zoomen dürfen und alles dann noch immer fantastisch aussieht. Da trifft es sich gut, dass Sie jeden popeligen Fußsoldaten optisch modifizieren können. Von der Kopfbedeckung bis zu den Füßen lässt sich alles verändern - sogar die Pixelvisagení Die Personalisierung der Einheiten ist auch deshalb sinnvoll, weil die Truppen Erfahrung sammeln. Einen Haufen Frischlinge in Elite-Soldaten zu verwandeln hat schon was für sich. Das reicht noch nicht? Wie wäre es denn hiermit: Sogar deren Waffen und Rüstungen lassen sich im Laufe der Kampagne verbessern. Sollten Sie dennoch mal eine Schlacht verlieren, dürfen Sie direkt den Schwierigkeitsgrad senken, was echte Männer natürlich nie tun. Zwischen den Kämpfen ziehen Sie rundenweise über eine strategische Karte, auf der nicht nur Schlachtfelder, sondern auch Versorgungslager oder Dörfer verzeichnet sind. Es gibt auch Orte beziehungsweise Levels, die einzig und allein darauf abzielen Ihren Helden zu trainieren. Diese Heroen erhöhen dann die Moral der zugewiesenen Truppen und fechten Duelle mit gegnerischen Champions aus. Zwar konnten wir das Spiel vor Ort nur kurz selbst spielen, doch einen tollen Eindruck hinterließ es schon jetzt. So, Feier-

Info: www.markofchaos.com

Warhammer: Hark of Chase

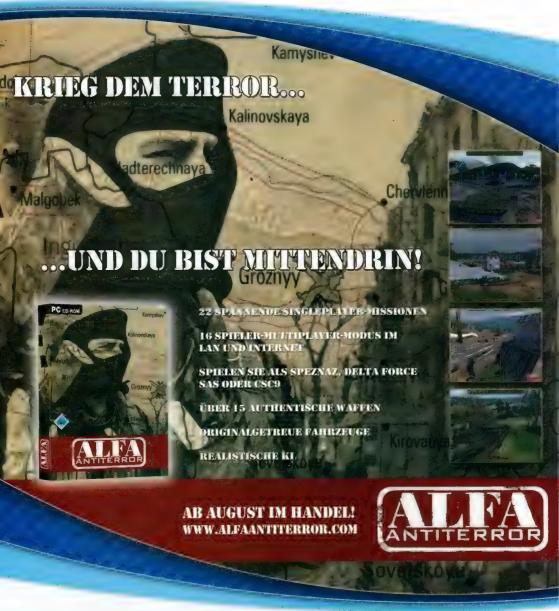
Echtzeit-Strategie HERSTELLER Bandai Namco/Deep Silver FERTIG ZU 85% Herbst 2006 ERSCHEINT VERGLEICHBAR C&C: Generale, Act of War

AHMET ISCITÜRK

Bei Warhammer: Mark of Chaos hat mich beeindruckt, dass es nie zu "wusetig" wirkt, obwohl darin unzählige Soldaten und Monster aufeinander einhacken. Durch die enormen Grafikdetails und die Möglichkeit, extrem nah heranzuzoomen, sehen die Schlachten nicht wie Miniatur-Geplänkel aus, sondern wie epische Kriege, bei denen Himmel und Hölle aufeinandertreffen, Besonders schon: Die Musik stammt von Jeremy Soule, der bereits für den Soundtrack von The Elder Scrolls 4: Oblivion verantwortlich war. Was will man mehr?







Ab sofort im Handel! Alle Infos zum Spiel gibt's wie immer bei Wazap!





Von der Wahl Ihrer Gruppe für Guild Wars-Gefechte hängt oft Ihr digitales Leben ab. Demnächst gibt es zwei neue Klassen.

Fast zeitgleich mit Blizzards World of Warcraft präsentierte der bis dato eher wenig in Erscheinung getretene Entwickler Arena Net seinen Online-Titel Guild Wars. Obwohl das Spiel bei Weitem nicht die Popularität von Blizzards Massenrollenspiel erreicht, verbringen Tausende von Menschen ihre Abende mit Guild Wars. Und während Blizzard für World of Warcraft zusätzlich zum Kaufpreis eine monatliche Gebühr von 13 Euro verlangt, stürzen sich die Arena-Net-Kunden gratis ins Netz-Gemetzel (vom Preis der Vollversion natürlich abgesehen). Anfang des Jahres erschien Factions, mit Nightfall kündigt der Hersteller nun für Ende 2006 bereits das dritte Kapitel der Guild Wars-Reihe an.

MEHR LAND FÜRS VOLK

Neue Informationen sind rar, dennoch zapften wir unzählige (auch inoffizielle) Quellen an. Etwa auf der Suche nach dem Schauplatz: Elona, das Land der goldenen Sonne, beheimatet drei große Provinzen. In Norden regieren die Prinzen von Vaabi, am Fluß Elon hat die militante Königin Varesh das Sagen und das Inselörtchen Istan bietet ein Zuhause für ein lebhaftes altes Volk. Zum ersten Mal mischt auch eine Gottheit mit. Genau diese-

ist der Grund für Ihre künftigen Online-Ausflüge – sie schmiedet nämlich dunkle Pläne gegen das gesamte Land.

KLASSE CHARAKTER!

Die bösen Machenschaften durchkreuzen Sie in Nightfall in gewohnter Manier etwa als Krieger, Waldläufer und Nekromant - oder neuerdings in der Haut eines Paragons oder Derwisches. Ein Paragon rüstet sich mit Schild und Wurfspeeren aus und brüllt seine Verbündeten gern an wie uns unser Chef. Statt Furcht lösen die Schreie des Paragons aber Motivationschübe aus: Die Mitspieler hauen eine Zeit lang stärker zu. Außerdem hilft der Geselle gegen Verhexungen und andere üble Zustände. Dieser Mix aus Kämpfer und Unterstützer soll die Paragon-Klasse zum universellen Charakter sowohl in Spieler-gegen-Spieler- als auch in Spieler-gegen-Monster-Gefechten befördern. Der Derwisch klopft dagegen seine Sense direkt am Schädel seines Kontrahenten ab. Dieser Nahkampfcharakter verhaut mehrere Gegner gleichzeitig und steht ergo stets im Mittelpunkt eines Gefechts. Die Rolle des "Tank" (Fachbegriff für "Brecher" - ein Spieler, der die Angriffe der Feinde auf sich zieht) ist ihm wohl somit sicher. Den Nachteil seiner eher mäßigen Rüstung macht der kernige Kerl durch seine Beweglichkeit in Kombination mit diversen Heilzaubern wett. Dass die Entwickler diese neuen Charaktere out ausbalanciert haben, erlebten wir bei einem Spieler-gegen-Spieler-Ereignis Ende Juli. Übrigens: Auch weiterhin verlangen die Macher von den Internet-Abenteurern keine Monatsgebühren. Daran darf sich manch anderes Online-Rollenspiel ruhig mal ein Beispiel nehmen.

Alexander Frank

Info: de.guildwars.com

GENRE Online-Rollenspiel HERSTELLER Arena Net/NC Soft FERTIG ZU 70% ERSCHEINT 4, Quartat 2006

VERGLEICHBAR ALEXANDER FRANK



Wachenlang keine Infos und die ersten spärlichen Fakten trudeln kurz vor Redaktionsschluss ein - verachten die Entwickler die PC ACTION? Moment, wer tut das nicht? Aber ein paar Schnipset über die neuen Missionstypen wären nicht schlecht gewesen. Diese hoben sich bereits in Factions wohltuend vom Ur-Build Wars ab. Meine persönliche Einschätzung fällt jedoch noch sehr versichtig aus. Selbstverständlich sieht Nightfall hitverdächtig aus, ich will aber erst mehr vom Inhalts dem







CLIVE BARKER'S JERICHO

Das ist der Horror!

Mit abgedrehten Geschöpfen aus der Hölle geizten Romane von Clive Barker noch nie. Bald erleben Sie den Horror auch in bewegten Bildern.

Candyman, Underworld, Hellraiser - bekannte Gruselfilme, die unter Mitarbeit von Clive Barker entstanden, einem der erfolgreichsten Horror-Schriftsteller. Neben 19 Büchern und diversen Kinostreifen versuchte sich der im englischen Liverpool geborene Autor anno 2001 auch am Ego-Shooter-Schocker Undving (PC ACTION-Wertung: 89%). Nun werkelt der gute Mann zusammen mit den Entwicklern von Codemasters am Horrortitel Jericho - der von der mysteriö-

sen Wiederkehr einer untergegangenen Stadt im Nahen Osten handelt. Diese Örtlichkeit beheimatet eine uralte, böse und extrem hässliche Kreatur, die die Menschheit ausrotten will. Sie erkennen gewisse Parallelen zu einer Bundeskanzlerin? Pfuil

JUNDE SACHE

Ein Sonderkommando mit Kampf- und Okkultismus-Ausbildung räumt das besagte Ungeheuer aus der Welt. Nur ist das in der Theorie natürlich einfacher als in der Praxis. Vollständige, in sich abgeschlossene Mauern umgeben die Stadt und teilen sie ähnlich der russischen Puppe Matroschka in

mehrere "Schalen". Jeder dieser Bereiche beheimatet Gegner und Monster aus unterschiedlichen Epochen, Während Ihr Kämpfer in den äußeren Kreisen Soldaten der Moderne in Stücke zerlegt, pumpen Sie im tieferen Inneren Infanterie aus dem Ersten Weltkrieg mit Blei voll. Noch später üben Sie sich in der Inquisition an Kreuzrittern aus längst vergessenen Zeiten. Wer Barkers Werke kennt, weiß von dem hohen Brutalitätsfaktor. Dass Jericho damit auch ausgestattet ist, steht außer Frage: Bereits in der Ankündigung erwartet Codemasters eine Freigabe ab 18 Jahren. Fetzig! Alexander Frank Info: www.codemasters.de/jericho

Clive Barker's Jericho

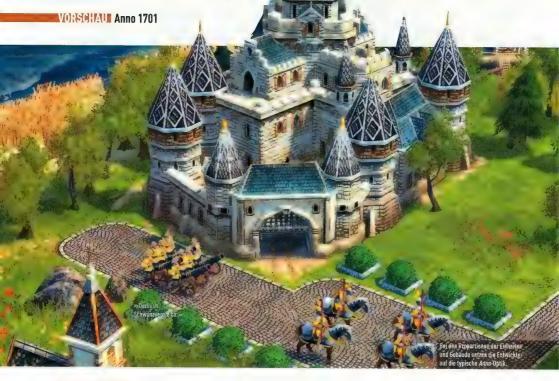
| The second secon | The second secon |
|--|--|
| GENRE | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Codemasters |
| FERTIG ZU | 40% |
| ERSCHEINT | 4. Quartal 2001 |
| VERGLEICHBAR | Resident Evil |

ALEXANDER



Einst habe ich meinen kleinen Bruder den Clive-Barker-Film Heltraiser anschauen lassen. Zur Strade durfte ich seine Nesse waschen. Der Kert war nämlich erst sechs Jahre alt. Beshalb ein Tipp: Behatten Sie Jericho im Auge – aber nur, wenn Sie spattense bei der Veröffentlichung volljährig sind. Dass der Horrorauter nicht nur in Buchern für eine schaudehafte Atmosphäre sorgen kann, bewies er mit dem PC-Spiel Undying. Bleibt zu hoffen, dass Codemasters bei Jerichogute Arbeit leistet. Aber die Jungs haben ja noch enug Zeit.





ANNO 1701

Schatz, ich mach' Schloss!



99 Spiel- und vier echte Jahre liegen jeweils zwischen den Anno-Spielen. Nach 1998 und 2002 erscheint heuer der dritte Teil der Serie.

Bestimmt haben Sie schon davon geträumt, dem quälenden Alltagsstress à la Arbeit, Eltern oder Ehe zu entkommen und auf eine einsame Insel zu emigrieren. Falls nicht, auch egel. In Anno 1701 wollen Sie genau das. Auch im kommenden Teil segeln Sie in gewohnter Maseur.

nier über die Meere, besiedeln Insein, ziehen Städte hoch und schicken Einheiten in den Kampf. Dieses Spielprinzip möbelt Entwickler Related Design derzeit aber um ein gutes Stück Atmosphäre auf.

STARKE PERSONLICHKEIT

Fühlten Sie sich anno 1602 und 1503 in der Spielwelt noch mutterseelenallein, siedeln 1701 computergesteuerte Konkurrenten mit. Related Designs spendierte den künstlichen Mitspielern echte Persönlichkeiten und teilt sie in drei Schwierigkeitsgrade auf. Graf Wilfried etwa gehört zu der friedlichen Sorte, während Fürst Igor Yegorow auf Ihre Eroberungsversuche ähnlich reizbar wie eine menstruierende Frau reagiert. Legen es die meisten Gegner nicht auf einen Krieg mit Ihnen an, hetzt Igor Ihnen mit größtem Vergnügen seine Truppen auf den Hals. Mit wem oder

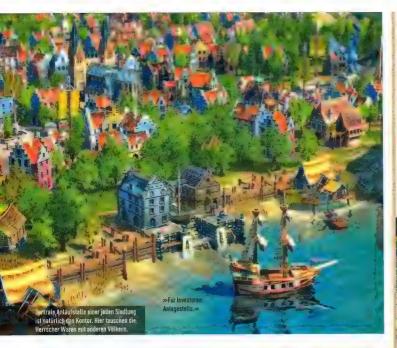
gegen wen Sie siedeln, legen Sie zu Beginn durch die Wahl von vier der zwölf Gegner fest.

EINSTEIGER ERWÜNSCHT

In den Vorgängern fanden sich Einsteiger nur mit der Mühe eines Russen zurecht, der in einem französischen Restaurant verwundert die Speisekarte anglotzt. Zu viele Menüs überforderten den Durchschnitts-Spieler, zu umständlich war die Bedienung. Related Designs







will das ändern und gliedert deshalb die Gebäude in fünf Zivilisationsstufen. Die Untertanen Ihrer Städte steigen nach und nach von Pionieren über Siedler, Bürger und Kaufleuten zu Aristokraten auf. Das Baumenü gibt fortschrittlichere Gebäude und Techniken schrittweise preis und erleichtert auf diese Weise den Einstieg. Auch schiffen Sie nicht mehr ziellos hin und her, um weitere Inseln zu entdecken: Sie kaufen bei Händlern Kartenstücke, die weitere Ländereien automatisch auf Ihren Plan eintragen.

WELT DES LEBENS

Ihre Untertanen spiegeln stets Ihre Taten wider. Im Zentrum eines jeden Dorfes steht Ihr Denkmal. Geht es Ihren Bewohnern dreckig, weil Sie etwa als Herrscher Ihr Handwerk genauso gut verstehen wie Angela Merkel, demonstrieren Weibchen und Männlein mit Protestschildern vor der Statue. Gehen Sie auf diese dezent geäußerte Kritik nicht ein, fackeln die verärgerten Siedler kurzerhand das eine oder andere öffentliche Gebäude ab. Jede Ihrer Handlungen wirkt sich also spürbar aus und solche Rückmeldungen vom Volk oder von Kontrahenten dürften im Zusammenspiel mit der hübschen Grafik eine lebendige Atmosphäre schaffen. Und die täte der recht trockenen Anno-Reihe gut. Alexander Frank Info: www.anno1701.de

ino 1701

| GENRE | Aufbau-Strategie |
|--------------|----------------------------|
| HERSTELLER | Related Designs/Sunflowers |
| FERTIG ZU | 85% |
| ERSCHEINT | 26. Oktober 2006 |
| VERGLEICHBAR | Die Siedler 5, Anno 1503 |
| | |

ALEXANDER FRANK

Die Liebe zum Oetalt merkt man den Anno-Entwicktern an. Auf der dreidimensionalen Karte schauken Bäume im Wind, wildes Betier trampett durch die Wälder und Delfine begleiten Ihre Schiffer mit einem Wassertanz. Schiefgehen kann hier wohl nichts: Die Entwickter präsentieren das bewährte Spielprinzip in einem neuen Gewand und garnieren es mit einem Mehrspieler-Modus. Wenn noch die Bedienung stimmt (und daran feilen die Macher gerade), kommt mit Anno sicherlich ein großer Hit.

Ich hab meine Sabotage!

Wo Diplomatie und Geduld versagen, helfen List und Sabotage. Mit gemeinen Hilfsmitteln schalten Sie die Gegner unbemerkt aus.

Man braucht dem Gegner nicht gleich den Krieg erklären, wenn der Sack nicht handeln oder kooperieren will. Weichen Sie einfach und fügrane, aber benose effektive Wage aus. Wie wäre es mit einem Bombenleger, der in der Siedlung des Konkurrenten für fetzige Stimmung sorgt? Dass Leitungswasser nicht gesund ist, zeigt Ihr Giftmischer dem Felind, Indem er den gegnerischen Brunnen verpestet. Ein Taschendieb mischt sich dagegen unter die Menge und stibitzt für Sie Moneten. Oder Sie vergehen sich als Sabetaur an fremden Karren und lassen diese funktionsuntlichtig zurück. Der Demagoge hätt die arbeitende Bevölkerungsschicht vom Tun und Handeln ab fast wie unser Chef [Anm. d. Chefede.; ich warte draußen auf dich. ...]









Stellen Sie sich vor, eine Frau könnte gut im Bett UND schlau sein! Zwei Dinge auf einmal? Das geht nun wirklich nicht. Bei Field Ops schon.

Die actionreiche Battlefield-Reihe ist klasse. Die Grips erfordende Command & Conquer-Serie auch. Field Ops soll nun beide Spielerlebnisse vereinen, versprechen die Entwickler. Der Titel handelt vom Kampf gegen den Terrorismus in Afghanistan, in der Ukraine, auf Kuba und in NewYork. Nach Angaben der Macher können Sie die storybasierte, 16 Einsätze umfassende Einzelspielerkampagne theoretisch komplett als Ego-Shooter oder als reinen Echtzeit-Strategietitel durchspielen; wenngleich das Leveldesign natürlich vorsieht, dass der Spieler wechselt. In engen Passagen etwa ist die Ich-Perspektive vorteilhaft. Sobald es aber ums Vorrücken von Deckung zu Deckung geht, scheint das taktische Element empfehlenswerter, wobei Sie Ihre US-Spezialsoldaten ähnlich wie in gängigen Strategiespielen kontrollieren.

DIE REISE INS ICH

Ein Klick auf eine der Einheiten genügt und schwupps, verkörpern Sie einen der sieben Truppentypen in der Ich-Perspektive. Der so genannte Spec Ops etwa setzt Rauchgranaten ein, der Scharfschütze knipst weit entfernte Gegner aus und der Sanitäter heilt Kumpane.

Weitere Charaktere, die wie in Rollenspielen Erfahrungspunkte sammeln und in Stufen aufsteigen, sind der Schwere Schütze, Sprengexperte, Techniker und Raketenwerferschütze. Diverse benutzbare Vehikel wie Panzer und Hubschrauber sorgen für noch mehr taktische Tiefe. im Notfall funktionieren Sie beispielsweise einen zivilen Omnibus zum Truppentransporter oder einen Standard-Lkw zur mobilen Deckung um. Im Mehrspieler-Modus warten zehn Extrakarten, drei Modi und eine zusätzliche Einheit ... der Selbstmordattentäter! Ob es dieser explosive Kollege letztlich in die deutsche Version schafft, ist fraglich. Info: www.fieldopsgame.com

Field Ops

GENRE Action
HERSTELLER Digital Reality/Freeze Interactive
FERTIG ZU 75%
ERSCHEINT 1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR Ghost Recon: Adv. Warfighter



HARALD FRÄNKEL

Bei Strategiespieten bin ich ein Komplettversager, einfach zu bild dafür. Wahrscheinlich habe ich zu wiele weibliche Hormone. Aber hier darf ich ja auch als Actionspieter ran, das sit toll! Oh altes so funktioniert wie es soll, wage ich noch nicht zu sagen. Doch der Titel ist grafisch gut, die Ideen gefallen mir und die Entwickler sind anders als etwa ein PC ACTION-Redakteur, sie haben nämich bereits bewiesen, dass sie was können – Haegemonia, Desart Rats vs. Afrika Korps und D-Day stammen aus dem Hause ßight! Reachty.



pie schlachten



SIND NUL



der anfang.



(Ingame-Screenshots)

ROME: TOTAL WAR

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

november 2006



www.totalwar.com







Sin transporthelikopty, landet in der Nahe einer Werft und samhelt Soldeten ein.

> Haben sich weiterentwicket und ernbern nun dir
, ufte: Walis-

Zügeln Sie Ihre Zerstörungswut, denn wenn Sie im virtuellen Krieg Zivilisten wegpusten, büßen Sie dafür.

Es muss nicht immer der Zweite Weltkrieg sein. Das dachten sich auch ehemalige Entwickler von Codename: Panzers - Phase 1 - und gründeten ein eigenes Studio, um an Joint Task Force zu werkeln. In der nahen Zukunft kämpft eine Elite-Einheit im Mittleren Osten. in Zentralasien und im Balkan für den Frieden. Keine leichte Aufgabe, wenn man die politische Situation berücksichtigt. Und zumindest im Spiel auch keine, die sich ohne Waffengewalt lösen lässt.

ZIVILES MILITÄR

Während Sie in anderen Strategiespielen einen Polygonsoldaten nach dem anderen verheizen, befinden sich dieses Mal auch Journalisten unter Ihren Männern. Was haben die in einem Krisengebiet zu suchen? Die gehen Ihnen wie im echten Leben auf den Senkel [Anm. d. Chefred.: Die aus Schwaben auf jeden Fall]. Da die Schreiberlinge ständig vom Ort des Geschehens berichten, achten Sie besser peinlich genau darauf, wirklich nur militärische Ziele zu zerstören. Ziehen Sie nämlich Zivilisten in Mitleidenschaft. hat das schwerwiegende Auswirkungen, etwa fehlende Unterstützung in den nächsten Missionen.

ZERSTÖRE ALLES!

Durch den Einsatz eines detaillierten Physiksystems zerlegen Sie sämtliche Gebäude wie eine Weihnachtsgans, Dies sorgt für eine optisch spektakuläre Zerstörungsorgie. Wie wir Sie kennen, gefällt Ihnen das so gut wie uns. Wie es heutzutage so üblich ist, schicken Sie auch Helden in den Kampf, die an Erfahrung gewinnen und deshalb für spätere Missionen unabdingbar sind. Joint Task Force macht in der uns vorliegenden Version einen wirklich vielversprechenden Eindruck. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das große Sorgenkind Wegfindung in den Griff bekommen.

Info: www.jointtaskforcethegame.com

Joint Task Ford

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Most Wanted/Vivendi Universal
FERTIG ZU 90%
ERSCHEINT Ende September 2006
VERGLEICHBAR Codename: Panzers - Phase 1



ANDREAS

Haha, meine Bomber tegen alles in Schutt und Asche. Die Stadt brennt, die Feinde sind besiegt. Moment, wieso berichtet das Fernsehen von Kollateralschäden? Da habe ich wohl nicht aufgepasst. Mist, jetzt muss ich mit den Konsequenzen leben und bekomme keine Unterstützung mehr. Joint Task Force bringt durch die Journalisten frischen Wind ins Genre. Ständig heißt es aufpassen, dass Sie nicht zu viel zerstüren – dabei sieht doch genau das so genial ausl Blüde Journalisten! Moment, ich bin ja auch einer ...



Im zehnten Teil der berüchtigten EA-Rennserie heizen die PS-Monster nicht mehr nur durch Städte - es geht auch ab in die Berge.

Woran denken Sie bei dem Wort Karbon? Motorsportfreunde schwärmen für den kohlenstofffaserverstärkten Kunststoff, Geologen datieren mit diesem Begriff eine Periode der Erdgeschichte. Der Tuningfreak und eingeschworene Insider der illegalen Straßenrennszene kennt Carbon als einen Berg, auf dem Turbofanatiker halsbrecherische Drift-Rennen veranstalten. Bei Drifts geht es um die hohe Kunst, mit angezogener Handbremse und hoher Geschwindigkeit um die Kurven zu schlittern, ohne dabei das Auto zu schrotten. In Need for Speed: Carbon ist das die absolute Königsdisziplin.

GRUPPENZWANG

Die bis jetzt größte bekannte Neuheit sind die Bergrennen. Dabei treffen sich zwei Fahrer hoch oben auf dem Gipfel und rasen die steilen Serpentinen hinunter. Zunächst versucht der Vordermann seinen Verfolger abzuschütteln. Je näher dieser an die Stoßstange herankommt, desto mehr Punkte heimst er ein. In der nächsten Runde ist der Jäger der Gejagte. Dieser gibt nun Vollgas und verteidigt die sauer erkämpften Punkte, indem er seinen Hintermann abhängt. Wer es gar schafft, seinen Gegner zu überholen, gewinnt das Rennen sofort. Doch im Gebirge dürfen Sie nur gegen die Anführer der Rennteams fahren. Bis es soweit ist, machen Sie erst in Stadtrennen die Straßen unsicher. Die Metropole ist in Gebiete eingeteilt. Dort herrschen Untergrundbanden, die sich entweder auf Tuning-Autos, Muscle-Cars oder Renn-Exoten spezialisiert haben. Ein Mazda-RX-8 Fahrer verachtet zum Beispiel einen Dodge- oder Lamborghini-Besitzer. Sie entscheiden sich für eine der Banden und stellen eine Renncrew auf.

SCHNELL UND SCHNITTIG

im Wettkampf halten Ihnen Ihre Jungs auf Knopfdruck den Rücken frei. Je nachdem, welche Mitalieder Sie rekrutieren, drängen diese die Verfolger ab oder führen die Polente in die Irre. Die Ordnungshüter überwachen wie gewohnt die Stadt und gehen hartnäckig gegen rücksichtslose Raser vor. Im Gegensatz zu Most Wanted sollen die Herren aber einen

weniger heißen Reifen fahren. Neuerdings geben Sie wie in NfS: Underground 2 nur noch nachts Gummi, Im Scheinwerferlicht sehen heiße Schlitten und die detaillierte Umgebung trotzdem reizvoll aus. Wer mit den gelieferten Heckspoilern, Stoßstangen und Schwellern nicht zufrieden ist, benutzt die neue Autosculpt-Funktion. Mit einigen Schiebereglern gestalten Sie die Karosserie nach Ihren Wünschen, Fans von illegalen Autorennen und getunten Karren kommen wohl wieder voll auf ihre Kosten. Info: http://nfs.ea.com

Need for Speed: Carbon

| mood for op | Cour car non |
|--------------|---------------------------|
| GENRE | Rennspi |
| HERSTELLER | EA Canada/ Electronic Art |
| FERTIG ZU | 804 |
| ERSCHEINT | November 200 |
| VERGLEICHBAR | NfS: Underground 2, Juice |

RALPH



Hoffentlich geht es mit der Serie weiter aufwarts. Nachdem für mich eher enttäuschen den NfS: Underground 2 besorgte es mir Most Wanted wieder richtig deftig. Das lag zum größten Teil daran, dass man hier wieder bei Tageslicht unterwegs war. Bleibt abzuwarten, wie EA die Nachtrennen diesmal umsetzt. Die Gebirgsjagden sorgen für jede Menge Nervenkitzel und sind eine absolute Neuheit in der renommierten Rennspiel-Serie. Ich freue mich darauf, endlich selbst ein paar Runden auf den Asnhalt zu legen.







BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Du hast ihn in der Hand!

Es liegt wieder einmal bei Ihnen, die Gefahr für die Welt abzuwenden. Und - noch schlimmer - die gehörnte Ex zu besänftigen.

Wären wir Charles Cecil, hätten wir den blöden Fragensteller der PC ACTION bei der Präsentation von Der Engel des Todes erwürgt. Denn auch dieser Depp stellte die Frage aller Fragen: "Gibt es wieder Kisten und damit Schieberätsel?" Charles Cecil blieb aber auch bei dieser ketzerischen Frage die Ruhe in Person. "Wir haben immer noch Kisten", meinte er grinsend, wenngleich er eingestand, dass man es im Vorgänger Der Schlafende Drache mit diesen Einlagen übertrieben habe

ALLE WOLLEN NUR DAS EINE

In Teil vier geht es George Stobbart wie den Bohlen-"Stars" nach der ersten Single: Ruhm und Weiber sind verflogen, fast krebst man in der Gosse rum. Als Angestellter einer kleinen Detektei hält er sich über Wasser - und sieht sich mit Anna Maria konfrontiert, einem flehenden Weib, das Schutz vor bösen Männern sucht. Sie brauchen Kohle, nehmen den Job an. Charles spielt, wir staunen. Sie zitieren Ihren Charakter mit den Pfeiltasten oder der Maus per Point&Click durch die Lande, mit "Strg" gibt's einen Sprint, am oberen Bildschirmrand klappt das Inventar

auf. Über einen umgekippten Büroschrank gelangen wir ins nächste Stockwerk, zerren dort einen Ventilator aus der Wand und in den Aufzug, um die Tür zu blockieren. Ha, da sind sie wieder, die Schieberätsel wenn auch dezenter. Weniger subtil geht's zwischenmenschlich zur Sache. Anna Maria legt George flach und sich mit dessen alter Flamme Nico an. Alle iagen der Mafia davon und einem alten Manuskript hinterher. Stimmt der anstehende Feinschliff mit Gesichtsanimationen, Sprachausgabe, Rätseldesign, kann beim Test in der nächsten Ausgabe kaum was schiefgehen. Marc Brehme

Baphomets Fluch: Engel des Todes

GENRE Adventure HERSTELLER Revolution Software/THQ **FERTIG ZU** ERSCHEINT Mitte September 2006 VERGLEICHBAR Baphomets Fluch 3

MARC BREHME

Die Story klingt spannend, die Technik stimmt. Schnickschnack wie Shader, Partikeleffekte und Antialiasing bohren die Optik des Todesengels auf. Vorbei die Zeiten, in denen Sie mit Konsolentexturen gelebt haben. Besonders gefielen uns neben den klassischen Rätseln der trockene Humor und die mit viel Liebe zum Detail recherchierten geschichtlichen Hintergründe. Für die Übersetzung des besagten Manuskripts gewann man sogar einen leibhaftigen Latein-Professor. Magna cum laude!

TE ICH SO LANGE KEINEN SEX GEHABT. WÜRDE ICH ZU MEINEM SCHÖPFER BETEN



Vergessen Sie die Kisten! Diesmal stellten wir Spiele-Guru Charles Cecil wirklich wichtige Fragen. Oder so. PC ACTION Könnten Sie wie George in den Vorgänger-Teilen satte zehn Jahre ohne Sex aushalten? Hat Sie Fahrenheit bewogen, dieses Manko für George abzuschaffen? CHARLES CECIL. Wenn ich so lange keinen Sex gehabt hätte, würde ich zu meinem Schöpfer beten. Auch George betete zu seinem Schöpfer und wurde prompt erhört. Die Entscheidung,

dieses komplexe Netz sexueller Intrigen (in Der

Engel des Todes; Anmerkung der Redaktion) zu schaffen, fiel lange vor Fahrenheit. Ich schätze. dass die das vielleicht sogar von uns geklaut haben, auf keinen Fall umgekehrt.

PC ACTION Mfkzt? Was soll denn das sein? Keine Kohle mehr für Vokale gehabt? CHARLES CECIL- Mfkzt ist der uralte Name für eine Substanz, die auch als "Monatomic Gold" hekannt ist. Den Ausdruck gränten unsere

Vorfahren, als diese sich noch durch Grunzlaute verständigten und keine Vokale kannten. PC ACTION Macht Nico der Anna Maria den Zidane? Gibt es einen Catfight zu sehen?

CHARLES CECIL: Nico und Anna Maria messen sich lediglich auf der psychologischen Schiene, flüchten sich nicht in Gewalttätigkeiten. Ich fürchte, dass wir derartige sexuelle Fantasien an dieser Stelle nicht befriedigen können.

Anhänglich!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – drei Ausgaben plus Mouseflex von Compad für nur 9,90 EURO! Sofort bestellen und einfangen!

PERSONENS

RADORI

RATE DE LA CATELON

RATE DE

Mouseflex
Lieferung ohne Maus und Mauspa

Www.com-pad.com

Produktdetails:

- Mouseflex dient als Halterung für das Mauskabel und verhindert das lästige Nachziehen des Kabels
- Die gewählte freie Kabellänge gewährt einen beliebigen Aktionsradius
- Mouseflex ermöglicht das Arbeiten mit der Maus ohne Einwirkung von Zugkräften auf das Kabel
- · Sie haben ein Arbeitsgefühl wie mit einer schnurlosen Maus
- Dynamische Auslenkung der Haltearmspitze, sobald der Grenzbereich der freien Kabellänge überschritten wird

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgaffilit auf eine Postkerte Aleben und ab damit an: Computer Media ALL Aboservice CSJ, Postacin 14 UZ 20, 80452 München, *49 (0)89 20 909 125. Fax. *49 (0)89 20 026 111. E-Mail computedacsj.de. Für Osterreich: Lesenservice GmbH, St. Leonharder St. 10, A-5081 Anif, Fex. *43 (0)8248 8825277

Ø Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION. Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTIOA mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,901

Name, Vorname
Stroße, Hausnummer
PLZ, Wohnort

Absender

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Se mir folgendes Grette Extra Compad-Mouseflex (An.-Nr.: 003033)

Sereit im PC-Ac Truty, risks of Infrits week trut. If all felder use Wegluin polet front are the test am PC-Ac Truty, risks of Infrits week trut. If all felder use Wegluin polet front are the test am PC-Ac Truty are \$7.500 / 12 Augsbern. If & 84.500 felder so week the service soon beginn with expension of the service soon beginn with green expension expension of the service are third test where the service are third test weeks are the service and third test weeks expension expension of the service are third test weeks are the service are third test weeks expension of the service are the service are third test weeks are the service are third test weeks the service are th

Gewunschte Zanlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

| Kreditinstitut: Konto-Nr. | | | | |
|------------------------------|----|-------|---|--|
| | 1_ | | | |
| BLZ | 1 | - | | |
| | | | _ | |

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

- 1. Wir wollen Action! Immer! Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick hieten
- 2. Das Leben ist ernst genug! Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle snielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: LesesnaR.
- 3. EHRLICHKEIT schreiben wir groß! Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen, Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
- 4. Wir verlängern Ihren Spielspaß! Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren - und unseren -

Lieblingsspielen, Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.

- 5. Sie sind uns wichtig und Spiele! Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
- 6. Wir beißen Sie nicht! Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir ieden seriösen Leserhrief auch seriös zu beantworten - nur nicht im Heft! Auf der Leserhriefseiten kennen wir keine Gnade
- 7. Ihre Meinung ist gefragti Wir laden Sie herzlich ein. PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie mäalich um.



Update: Titan Quest

Zumindest einige Probleme gehören dank des mittlerweile zweiten Patches endgültig der Vergangenheit an.

ACTION-ROLLENSPIEL | Da lief etwas gewaltig schief: Während unser Titan Quest-Testmuster absolut stabil über den Bildschirm flutschte, löste die Verkaufsfassung bei den Fans wahre Absturzstürme aus. Der Entwickler Iron Lore reagierte prompt. Das Update auf die Version 1.11 bügelt einige teils gravierende Fehler im Mehrspieler-Modus aus, verbessert die automatische Sortierfunktion des Inventars, beseitigt Probleme mit schwächeren Grafikkarten und verhilft dem Leveleditor zu mehr Stabilität. Warum nicht gleich so? Alexander Frank

Info: www.titanquest.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.





PC ACTION BETA-TEST Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weit anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

| 9 | 1 - | 1 | 00 | % |
|---|--------|-----------|----|---|
| | Hardwa | re: 1 - 1 | 49 | |
| | | | | |

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat. sammelt besser Rierdeckel oder Briefmarken

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen, Genre-Anhänger tun das auch.

Na ja für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein .. ANSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind

bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld Lecker essen. Oder ins King, Oder zur Sparkasse

| 6 | PC ACTION | | |
|----------------------|-----------------|-------------------------------------|--|
| | PREIS TERMIN | Ca. € 4,99/Monat 17. Januar 1996 | |
| GENRE | | Action | |
| ENTWICKLER | | PC ACTION | |
| VERTRIEB | | Computec Media | |
| USK-FREIGABE | | Ab 16 Jahren | |
| SPRACHE/TEXT | | Deutsch/Komisch | |
| DEUTSCHE VERS | ION GESCH | INITTEN Ja | |
| | | | |

6 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Cnefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

| PREIS/LEISTUNG | 95% |
|---------------------------|------|
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 1774 |
| STEUERUNG | _ |
| MEHRSPIELER | 59× |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Unglaublich viel Blödsinn | -20% |

- Unglaublich viel Blödsinn loitt, ietzt zusätzlich seriöse
- Bildunterschriften -20_v ■ Tester-Team zu komnetent -20% -20-
- Ich kann die DVD nicht wenden Redaktion ist nie nackt zu sehen -20×

UNGENÜGEND Krass, konkret, korrekt: Das möger humorlose Pedanten naturiich nicht.



Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie Tetris, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter "Hygienefaktor". Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem King kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Das Gastspiel des Monats

Seit Jahren quält uns das Fernsehen mit sinnfreien Castingshows, Deshalb holten wir zum Gegenschlag aus. PC ACTION-Redakteure schuften Tag und Nacht. Warum sonst sollten wir nach Feierabend ein Casting mit ausschließlich weiblichen Teilnehmern veranstalten? Wir suchten nämlich ein Supermodel, welches künftig die Video-Beiträge auf unserer DVD moderiert. Trotz unserer versoffenen Gesichter nahmen sogar einige tageslichttaugliche Weibchen teil. Übrigens behandelten wir alle Mädels gleich und stellten allen identische Siegbedingungen auf: die Körbchengroße. Dass wir in der Endauswahl allerdings unsere eigenen Regeln brachen, beweist der Videobeitrag auf der Cover-DVD



Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

| ACTIONSPIEL | | |
|-----------------|--------------------|---------|
| GTA San Andreas | Rockstar Games | 08/2009 |
| Mafia | Illusion Softworks | 09/2002 |
| May Dayna 2 | Damadu | 19/2003 |

| ACTION-ADVENTURE | | |
|------------------------------|------------------|---------|
| Spunter Cell 3: Chaos Theory | Jbisoft | 05/2005 |
| Thief 3: Deadly Shadows | Ion Storm | 07/2004 |
| Tomb Raider: Legend | Crysta, Dynamics | 05/2006 |

| on Storm | 08/2000 |
|-------------------|-------------------|
| Gas Powered Games | 10/2005 |
| rrational Games | 06/2005 |
| | Bas Powered Games |

ADVENTURE

Ð

Ha.f-Life 2

| nkh reamfall: The Longest Lourney | Deck 13 Funcom | 01/2006 08/2006 |
|--------------------------------------|-------------------|--------------------|
| UFBAU-STRATEGIE | | |
| rmx1501 | Sundwels | [77201] |
| as achte Weltwunder | Funatics | 05/2003 |
| iedler 5: Das Erbe der Könige | Blue Byte | 01/2005 |
| CHTZEIT-STRATEGIE | | |

Animation Arts/Fusionsobere 10/2006

| CHTZEIT-STRATEGIE | | |
|---|--|-------------------------------|
| ge of Emp.res 3 HdR: Schlacht um Mittelerde 2 Beilforce 2 | Ensemble Studios EA Games Phenomic | 01/2006 04/2006 05/2006 |
| GO-SHOOTER | | |
| vil in | Crylex | 05/2004 |

| i.oj | Harrian Hood Octavos | 077200 |
|-----------------------|----------------------|--------|
| LUGSIMULATION | | |
| omanche 4 | Novalogic | 01/200 |
| tight Simu ator 2004 | Microsoft | 10/200 |
| L-2 Forgotten Battles | Lb soft - | 04/200 |
| | | |

| Battlefield 2 | Digital Illus ons | 08/2009 |
|------------------------|----------------------|---------|
| Quake 4 | Raven Software/d | 12/2003 |
| Unreal Tournament 2004 | Epic/Digita Extremes | 05/2004 |
| ONLINE-ROLLENSPIEL | | |

| Everguest 2 | Sony Online | 02/2004 |
|----------------------|-------------|---------|
| Guild Wars, Factions | NC Soft | 07/2006 |
| World of Warcraft | Blizzard | 02/2005 |
| RENNSPIEL | | 2110002 |

| GT Legends Simbin 11/2 | ROLLENSPIEL | |
|------------------------|-------------|------------------|
| | | 11/200 01/200 |

| Star Wars KotOR 2 | Eucas Arts | 04/200: | |
|------------------------------|--------------------|---------|--|
| The E.der Scrolls 4 Oblivion | Bethesda Softworks | 06/200: | |
| Vamorre Bloodlines | Troika Games | 02/200: | |
| Tompro Dissolvinos | 10110 001100 | 0222000 | |

| IUNDENBASIERENDE STRATEGIE | | | |
|----------------------------|-----------------------|--|--|
| Fraxis | 01/2006 | | |
| Act vision | 11/2004 | | |
| Nival Interactive | 07/2006 | | |
| | Firaxis Activision | | |

| 5 d meier's milates. Die Sims 2 The Movies | Maxis Lionhead | 10/2004 01/2006 |
|--|-------------------|--------------------|
| SPORTMANAGER | åscaron | 19/9003 |

SONSTIGE SIMULATIONEN

| instoß 4 Edit on 03/04 | Ascaron | 12/2003 |
|------------------------|-----------------|---------|
| 4,85a., Manager 2005 | Electronic Arts | 11/2004 |
| Teimspiel 2006 | Greencode | 07/2006 |
| PORTSPIEL | | |

| SPORTSPIEL | | |
|------------------------|-----------|---------|
| NBA Live 2006 | EA Kanada | 12/2005 |
| NHL 06 | EA Sports | 11/2005 |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konam | 12/2005 |
| TAKTIK-SHOOTER | | |
| | | |

| bhost Recon Adv yvan ghter | Uf B | 077200 |
|----------------------------|------------------|--------|
| Rainbow Six 3 Raven Shield | Red Storm | 11/200 |
| SWAT 4 | Irrat ona. Games | 05/200 |
| | | |

| VIRTSCHAFTSSIMUL | ATION | |
|----------------------|------------------|-----------|
| e G tde | Jawood | 04/2002 |
| ort Royale 2 | Ascaron | 06/2004 |
| address of Taxable 2 | Dec Tee Coffeens | 81 (988 / |



Mach mal langsam!

Matrix war der Vorreiter, Max Pavne perfektionierte sie: Action in Zeitlupe. El Matador bedient sich ebenfalls daran. Richtig so!



VERWISCH-EFFEKT

Sobald Sie in den Zeitlupen-Modus schalten, fühlen Sie sich wie Harald Juhnke zu seinen besten Zeiten: Die Sicht rerschwimmt und die Bewegungen werden träge.



HECHTROLLE

Keine Frage: Die patentierte Hechtrolle hat Victor Corbet von Max Payne gestohlen. Sei's drum! Schließlich schreibt auch Kollege Wollner seine Artikel ab.



Dass im Zeitlupen-Modus alles langsamer vonstattengeht bringt Ihnen immense Vorteile: Sie können genauer zielen



ABKNALLEN MIT STIL

Echte Profis wie wir eliminieren zugedröhnte Arschgeigen nicht einfach so, sondern ballern bei einer Rolle rückwärts oder springen in Zeitlupe durch Fenster.



Frogsters Actiontitel führt Sie in die gefährlichsten Gegenden der Welt. Nein, nicht nach St. Pauli oder Kreuzberg, sondern nach Südamerika.

Woran denken Sie, wenn Sie den Begriff Kolumbien hören? An die Anden? Den durchgeknallten Fußballspieler Carlos Valderrama? Oder eher an Ex-Formel-1-Rüpel Juan Pablo Montoya? Dann scheinen e war nicht so bescheu.

rbirolung namiron de mationalen brogerin Glaubt man den Heinis der US-Drogenbehörde DEA (Drug Enforcement Administration), ist Kolumbien einer der

weitgrößten Produzenten von Kokain, Heroin und anderen bösen Substanzen, die intelligente und mit sich zufriedene Menschen niemals anfassen würden. Dieser illegale Wirtschaftszweig muss sterben, meint die DEA. Und während die Drogenbekämpfung in der Realitat eher schleppend vorankommt, bringt die virtuelle Behörde einen Herren namens Victor Corbet ins Spiel. Er ist Spezialagent, muskulös und trägt ein Kreuz um den Hals Doch and Nachstenliebe hat der grimmig dreinblickende Bulle wenig am Hut. Bei der Menge an Pixelgangstern und Drogenbossen, die Corbet in El Matador aus der Verfolgerperspektive über den Haufen schießt, würden Jesus die Haare zu Berge stehen

DAS KARTELL

Eine Bruderschaft namens La Hermandad, bestehend aus den vier großen Drogenkartellen des Landes, beherrscht den gesamten Staat und ist über den Besuch aus den Vereinigten Staaten nicht gerade erfreut. Dementsprechend gereizt reagieren die Drogenchefs auf die Methoden der DEA. In einer Zwischensequenz zum Beispiel bespitzelt die DEA ein Boss-Treffen der Drogenszene in einem Hotel mit dem Namen Paradiso. Obermotz El Corsario hat geladen, um sich mit seinen Kartellgenossen in netter Atmosphäre auszutau-schen, im Hochhaus gegenüber hockt Victor Corbet mit seinem Einsatzteam und hört das Gespräch unbemerkt mit Das glaubt das Einsatzteam zu-

Die blödesten Spitznamen der Welt

Victor Corbets Kosename lautet El Matador. Wie dämlich. Doch es geht noch schlimmer.





Der Schweiter Peter René Baumann eines DJ Belbo ist mit seinen ständig gleich klüsgenden Elektrotiedern so er, dass die Südeuropäer durch den Welen ngris einfach besoer drauf eind als den Rest des

Eminor



Den Spitznamen von US-Rapper Marshalt Mathers kennt jedes Ghetto-Kind. Doch warum sich Eminem so merkwurdig nennt, wissen nicht viele. Der Name beschreibt seine Initiatien, nämlich M und M (Englisch: M n' M). Somit heißt der gute Herr Mathers genau so wie die popularen Schokolinsen M&M. Wie bescheuert! Stellen Sie sich mal vor, ein deutscher Künstler würde Kinderriegel heißen!

Ahmet Iscitürk



An dieser Stelle missen wir ihnen leider die ittusien zubeit. Ahmet besötze heißt ger nicht Ahmet isotütir. sondern Hosts Watter von Schlichkrüll-bisse. Um ats Jugendlicher (Bild oben) die DJ-Szene richtig aufzumischen, bruchte horst-Watter einen coules Kunsternamen, der wiekemplicht über die Lippen gebt. Joch isoturiss Musikkariere scheiterte, sein Gehirr



mindest. Doch als El Corsario munter darüber plaudert, dass sich seine Kollegen keine Sorgen wegen der Abhörmethoden der Gesetzeshüter machen sollten, zucken die DEA-Beamten zusammen. Schließlich lässt sich ein Gangster auf einem Balkon des Hotels blicken und feuert eine Rakete direkt in die unscheinbare Wohnlung, die die Anti Drogeneinheit als Versteck benutzt. Der Held kann sich im letzten Moment retten, seine Kameraden beißen ins virtuelle Gras. Uns macht es an, wenn ein Titel nicht nur während des Spiel-

verlaufs, sondern auch in den Zwischenfilmen Action bietet

SCHIEB EINEN FILM!

Ein weiteren Bespiel für die feinen Zwischensequenzen in El Metador: Der Held betritt das düstere Büro des Hauptmanns in der "Abtorium für spezielle Anti-Drogen-Operationen" Ein grunnliger Mann in voller Ausrustung sitzt auf einem Klappstuhl und hat seine Füße auf den Schreibtisch gelegt. Ah, unser neuer Held, El Metador. Der Killer vom Hotef El Paradiso, Ich hatte hneit vielleicht gratuliert, Mann.

Wenn nicht alle unsere Manner dabei draufgegangen wären!" Aus der Eingangstür erfont einer mannende Stimme "Gabriel, ist das Ihr Büro?" "Nein, Herr Hauptmann, ant wortet der Hochsteller penlich berührt. "Nein? Dann verschwinden Siel, rät der achte Kommandant und schmeißt die Tur zu. Dieser raue Umgangston erinnen uns stark an Gesprache mit unset im Chef, mit dem kleinen Unterschied, dass Victor Corbets Vorgesetzer bei der Arbeit eine Hose trägt. Die Zwischensequenzen in El Matador sind wirklich





sehr gelungen. Zum einen liegt das an der Prise trockenem Harbor. Zum anderen an der glasklaren Optik und den filmreifen Kamerafahrten. Zeitweise fühlten wir uns an den Actionstreifen Bad Boyserinnert, bei dem auf der Jagd nach Drogenbossen ebenfalls alles explodiert und die bösen Buben am laufenden Band zur Hölle fahren. Außerdem erfüllen die Kurzfilme eine wichtige Aufgabe: Sie stellen mit eingebiendeten Namensschildern alle wichtigen Charaktere vor Wahrend sich der Spieler in anderen Actiontiteln kaum an

die Namen aller Beteiligten erinnern könnte, pragen sich die Figuren aus El Matador durch diese nützliche Präsentation sofort ein und bleiben im Gedächtnis haften. Somit kann der Spieler der seichten dintergrundgeschichte besser folgen. Ja, auch Ballerorgien durfen sich mal als Geschichtenerzähler versuchen. Doch Vorsicht! Für die fertige Version planen die Entwickler An derungen, was die Story anbelangt. Mehr Informationen antnehmen Sie dem Kasten "Da wirst du böse!" auf der nachsten Doppelseite.

Das gesamte Abenteuer in El Matador findet in Kolumbien statt. So besuchen Sie an der Westkuste die malerische Isla de Mentor, im Norden ein verlassenes Hafengelände in Cartagena, die Kokapilantagen in San Jose, die Großstadt Medellim und ein riesiges Hotel in Buensentura. Die Schaupiatze sind abwechslungsreich und das finden wir güt. Anstatt Herrn Corbet standig in lahmen Innenarealen herumhechten zu lassen, schicken ihn seine Vorgesetzten beispielsweise an die malerische Pazifikküste.

um ein Nazi-Museum zu Kleinholz zu verwandeln und in den
kolumbianischen Dschungel
auf die Jagd nach Plantagenchel Jusuf Low, der nach Anfrage beim Deutschen Fußball
Bund nicht verwandt ist mit
Bundestrainer Jogl Low. Die
Levels sind allesamt simpel
gestrickt, verlaufen kann sich
der Spieler nur selten. Meistens gibt as nur einen logischen, ilnearen Weg. Ab und
an sollten Sie trotzdem in aller
Ruhe die Umgebung auskundschaften. Denn in versteckten
Hinterzimmern, dunklen Ecken
und unschenbaren Regalen.



PC ACTION-Testlogbuch

El Matador

Als die Testversion zu El Matador bei uns eintraf, war die Redaktion überrascht. Die Gründe lesen Sie hier.

LUKASZ



DONNERSTAG, 03.08.2006 | 12:13 Uhr . Was soll sich denn da noch groß ändern?" Mit diesem Gedanken empfing ich die Testversion zu EMalador. Für den Vorschauartikel in der vergangenen Ausgabe hatte ich die Entwickler im tschechischen Brunn besucht und mehrere Levels des Actiontitels durchgespielt. Feine Grafik mit interessanten Schauplätzen, jedoch zu wenig Abwechstung, was den keitsgrad einfach zu hoch, die Zeitlupen-Funktion zu verwaschen und somit nervig statt nützlich, und die Lautstärke der Musik eindeutig zu laut: Man hörte die Schusswechsel kaum: Doch wie bei Überraschungsar 🖛 und Weihnachtsgeschenken von den Eltern komm as schen mat yor, dans nicht genau das ärin ist.

DONNERSTAG, 03.08.2006 | 13:01 Uliv Die erste Mission in der Barracuda-Bar erstweet mich sein: im Zeitlupen-Modus erkennt man au nde besser, alles wirkt einen Tick schärfer. Die Nusik ist nicht giehr so penetrant, sondern dudak leine im Hintergrund daher, Zudem stimmt andus der Schwierigkeitsgrad: Elegant hechte ich von Gegnerierte zu Gegnerhorde und zerschieße die gesamte Emrichtung der Barrecude Be. Sum

DONNERSTAG, 03.08, 2006 + 15:44 Uhr Das optisch attraktive Oschungel-Level be sindruckt mich nicht. Kein Wunder, schließlich habe ich die Mission schon bei der diesjährigen E3 genießen dürfen. Doch gegen Ende der Mission läuft es auf einmal nicht mehr so glatt ich gehe bei einer heftigen Schleßerei drauf und muss meinen Schnellspeicherspielstand laden, Mit einem Tastendruck flode ich mich bei Windows wieder. Auf Anfrage bei Frogster erhalte ich die Info, dass die Speicherbugs in der fertigen Verkaufsversion definitiv ausgemerzt sein sollen. Dafür sind die Zwischense-quenzen atliererste Sahne: Zwar ist die Story nicht wirklich spektakulär, doch der trockene Humor der

FREITAG 04.08.2006 | 11;23 Uhr Soeben håbe nach etwa sechs Stunden Spielzeit de Indiagner besingt. Was die Bosskämpre angeht b Die Behr erwander. Austatt mit besonderen

JHN (AS, 05.00 2006 1 6:53 80 m Am Wochenande kam dann der Schock: Der actie nicht bekannt. Die uns vorlingende Versien ist zwaz is Spiel für Kinder, doch versprüht *El Matador* das Flair eines unterhaltsamen Actionfilms mit Südamerika Inematik. Uns bleibt aus Zeitmangel keine andere Wahl, als die Urfassung zu testen, auch wenn die Gefahr besteht, dass kein Spieler der Welt in den Genuss eine uänzlich ungeschnittenen *El Matador*-Version kommt. Es ware auf jeden Fall schade drum.

finden Sie Gesundheitspackchen und die noch wichtige ren Schutzwesten. Damit geht dem Matador auch in hitzigen Gefechten nicht die Puste aus Auf höheren Schwierigkeits-graden ist das Abenteuer nämlich ziemlich anspruchsvoll. Wer da nicht stetig Deckung hinter Einrichtungsgegenständen, Betompfeilern und Tischen sucht, der hat genau so wenig zu lachen wie die Menschen

Warum dieses Telefon in einer Zwischens

DICH KENNE ICH DOCH!

Das Arsenal kennen Actionan hänger vom geistigen Vorbild Max Payne 2. Doppelpistolen, Kalashnikovs,

pistolen, Schrotflinten und Scharfschützengewehre auch El Matador kann das Rad nicht neu erfinden. Auf coole Effekte wie den Ritt auf der Gewehrkugel aus Remedys Werk verzichten Sie jedoch, Genau wie auf das Privileg, im Zeitlupen-Modus sämtliche Kugeln durch die Luft segeln zu sehen und Ihnen stilecht auszuwei-chen. Es finden sich zwei Zeit-lupen-Modt in El Matertor. Die gängige Hechtsprung-Zeitlupe dürfen Sie permanent anwenden. Die normale Zeitlupe ist hingegen begrenzt einsetz-bar, sie gibt Ihnen aber mehr Freiheit. So zielen Sie in aller Ruhe, während Sie durch die



DAS ROCKT DICH WEG! Der Kommandant (Bildmitte) stellt dem Helden seine Kollenin Mia Roomguez von



Die Bosskämpfe, wie hier gegen Enrique Torm präsentieren sich ziemilch langweilig.

Vergleich







- Feine Grafik
- Interessantes Szenario
- Simples Spielprinzip
- Doofe Zwischengegner







Gegend marschieren oder aus der Deckung neraus Gegner aufs Korn nehmen. Für unseren Geschmack ist jedoch die verschwommene Ansicht wahrend der Zeitlupe etwas zu unscharf. In Räumen mit schlechten Lichtverhältnissen kommt es schon mal vor, dass. Sie erst nach einem Hechtsprung merken, dass Sie keinen Drogenheini, sondern eine herumstehende Tonne bekampft haben. Ansonsten fühlt sich die Steuerung von El Marador sehr vertraut an. Ungewohnt sind eher die Kameraden, die in manchen Einsatzen an ihrer Seite kämpfen. Entweder starten Sie mit der

ten die Macher eventuell nech

KI-Hoschis oder ein Transportnubschrauber eith herbei und seilt diese im Verlauf der Misaion ab. Das wirkt zwar coolbringt aber recht wenig. Egal wie lange und intensiv die Unterstützungseinheiten auf die Feinde ballern, wirklich zielgenau und intelligent sind die Knaliköpfe nicht. Sie rennen in vorgegebenen Bahner durch die Straßen und Raume bringen sich an bestimmten Ecken in Position, lassen einer neuinma/klugen Spruch ab und feuern anschließend ins Leere Viel Einfluss auf deren Ableben haben Sie ebenfalls nicht. Die KI-Kameraden sorgen für wenige Minuten dafür, dass sich Victor Corbet nicht einsam fühlt - mehr Sinn ergeben die Jungs nicht.

DECK DICH!

Nicht nur die Kollegen sind intellektuell mager bestückt, auch die feindlichen Drogendealer. Zwar suchen Sie ab und an Deckung oder verschanzen sich kurzzeitig hinter Gegenstanden, doch der Größteil der Feinde ist nicht mehr als Kanonenfutter. Und wenn Sie ganz geschickt vorgehen, dür ien Sie dem einen oder anderen Gegner dabei zuschauen wie er in seiner Deckung lauert und gar nicht merkt, dass der Matador direkt vor seiner

Nase mit einem Gewehr rumfüchteit. Diese nohlen Verhaltensweisen der KI-Feinde hören sich im ersten Moment tragisch an, sind es aber nicht. Sie konzentrieren sich nämlich beim Spielen meist darauf, unbeschadet und lässig durch die Gegnerhorden zu hechten. Nicht anders schaut es bei den Zwischenbossen aus, die keinen besseren Eindruck machen. Die Obermacker vertragen deutlich mehr Treffer und verfügen über eine Energieteiste, die auf dem Bildschrim auftaucht, sobald sich der Boss in der Nähe befindet. Doch wirklich besonders sind die Zwischengegner nicht, keiner

is einer Zwischensequenz beweist

Da wirst du böse! Achtung! Kurz vor Redaktionsschlus

Achtung! Kurz vor Redaktionsschluss erfuhren wir, dass für El Matador grobe Änderungen geplant sind. Nicht nur in Deutschland.

Victor Corbet, Spezialagent der DEA, kämpft gegen fiese Drogenbosse und legt sie in Zeitluge um. Das hidt sich im ersten Homent gar nicht so schlimm an. Doch wene ne ganz bidd lauft, andert sich gesamte Stenario in Et Metador gravierend. Grund: Bis Anfang August erhielt der Actiontitel keine USK-Freigabe. Vertrieb Frogster prüft nun, inwiefern Et Metador geschnitten dafür werden nuss – nicht nur in der deutschen Fassung, sondern auch in allen anderen Versianen. Demanch würden auch englische und amerikanische Varianten von Et Metador nicht dem entsprechen, was uns für diesen Test vorlag. Angebüch soll Victor Corbet über eine Betäbungspistolle verfügen, mit der er seine Gegen ohne Wäffengewät unschädlich macht. Zudem soll er vom "guten" DEA-Agenten zu einem bösen Verräter mutieren, damit sein

blutiges Handeln als Polizist nicht mehr so bedenklich erscheint. Einige Bluteffekte in der Zeitlupe stehen ebenfalls auf dem Prüfstand . Falls der Inhalt wirklich umgekrempelt wird, liefern wir in einer der kommenden Ausgaben einen zweiten Test nach.







über außergewöhnliche Fertigkeiten oder Charakteristika. Sie brauchen nur mehrere Magazine in die Ty-pen reinzupumpen und schon kippen sie um - langweilig! Da wäre ein wenig Abwechslung angenehm gewesen

VERFLUCHTS

Wie Sie den Bildern entnehgroßen Konkumanz nicht zu verstecken. Die tschechischen Entwickler aus Brünn haben in

gine gebastelt, die vor allem n Dschungelmissionen so-gar mit Action-Primus Far Cry mithält, was Detailgrad und Schatteneffekte angeht. Palgeschmeidig im Wind, herum-stehende Farbdosen fliegen ealistisch durch die Luft und Gegner sacken nach Treffern in sich zusammen. Was die Klangkulisse anbelangt, sind einen fühlen wir uns dank der nervigen Techno-Musik wie in

einer Dorfdisco in Niederbay ern, zum anderen gefällt uns die deutsche Kiefer-Suther-Helden. Auch die Reaktio-nen der Gegner ließen uns schmunzeln. So beschimpfen uns die Feinde ständig als "Hurensohn!" und werten mit anderen schlimmen Wörtern um sich. Das ist aber meis-tens auch das Letzte, was die Pixeldeppen von sich geben, bevor wir sie mit einem lege-









El Matador

PREIC Ca. € 50,-TERMIN September 2006

ENTWICKLER DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

MINDESTENS

2 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win2000/

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nixt Der Matador ist eln Einzelkämpfer und Vässt sich nur von KI-Hoschis helfen

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG:

- Spielerisch altbacken
- Gegner zu doof
- Unspektakuläre Zwischengegnei
- 3% Eintöniger Spielverlauf 3%
- Unpassende Techno-Musik

SEHR GUT

Unintelligente, aber dafür schicke und actionreiche Jagd auf Drogenbarone.



100 8% 3%

1%

Prüfstand: El Matador

Zu den technischen Höhepunkten der Typhoon-2-Engine, die bei El Matador ihren Dienst verrichtet, gehören ein moderner DirectX-3-Grafik- und ein leistungsstarker Physik-Part Trotzdem fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus



Die Texturen für das Getägde, Ptxel-Personal um die Objekte slad sehr detailliert und die Kantan der Scharten weich, Dank HDR-Effekt wirkt die Belebchtung waltstiech, Geschösse hinterlässen Spurja-

Der Detailgrad aller Texturen hat sicht) - abge ous. Der Überstrahleffekt fehlt genausseie die Einschläge von Geschessen und Blutspüren

Tuning-Tipps

Das Menü Grafikeinstellungen von El Matador

II Texturqualität: Ist Ihre Grafikkarte nicht sehr leistungsstark oder verfügt sie über wenig Grafikspeicher, wählen Sie die Option "Niedrig".

Ab Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO konnen Sie "Max" einstellen.

Splegelungen: Wollen Sie diese optische Aufwertung aktivieren, sollte indestens eine 6600 GT oder Radeon X800 Pro/GTO in Ihrem PC stecken.

Weiche Schatten/Innenbereichsschatten: Schatten mit weichen Kanten sowie Schattenspiele im Inneren der Gebäude kosten Grafik-Rechenleistung - daher erst ab Geforce 6880 GT/7600 GT oder Radeon Y1800 GTO einschalten

HDR-Einstellung: Obwohl die Berechnung der HDR-Beleuchtung nur per Bloom-und Glow-Effakt erfolgt, ist eine Geforce & SIN GT/Radeon XXXIII Pro/GTO damit noch überfordert.

Nachbereitung Spezialeffekte: Da diese Effekte vor allem Ihren Prozessor fordern, sollten Sie diese erst ab drei Gigahertz einschalten.

Dekor: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, ist er zu leistungsschwach für die Geometrie-Berechunugen der Geschossspuren.

7 Texturfilter/Anisotrophie: Mit einer High-End-Karte (Geforce 7900 GT) GTX oder Radeon X1900 XT/XTX) sollten Sie sich einen achtfachen anisotropen Texturfiler (Einstellung: Anisotrophish/Bx) gönnen.



*Quantitismodus, im Treibermenit sind zweifache Kantonglättung und 4-1 anfsotroper Fitter aktivis

| Folorania | | SAIFTRAKKESI. | scii umiogusti Mee, iass mai e | the man and the man | Ney Land out and Se | ур: Вы приние. |
|---|---------------|-------------------|--|---|---|-----------------------------------|
| GRAFIKKARTEN | EINSTRIGER VI | ANFSTERICR PC | 70CKCR-PC | INGH-END-PC | RAW | |
| Witness Williams | 700,000 | GARLET, CHRISTING | A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH | Section Control of the | | |
| · III ZESOREI. | | - | | anda takan | 1 GByte | 2 GByte |
| | | | | | LEISTUNGS Obwohl der Acti Max Payer-Stit | on-Shooter im eine tolle Opti- |
| | | | | | und realistische sind Sie bereits Algahertz-Proze | anit einers OF SSOT, einer |
| au c.3 one oder XP 2580+ coes | | | | | Beforce 6800 G emen (egabyic for alle Belans | Arbeitsspeicher m 1.024x768 |
| ats 3 fbliz grans outer XP 10 fblis ma orales | | | | | bestens gerüsti mis einem sehr Geschleuniger | schnellen Ste Ektivieren Sie |
| ab 3,5 filtz at Ness judeo Athion 64 at 1 3,580 e | | | | | die Kantenglatt achtlachen ams texternitier | ong sawar elaen setropen |
| | | | THE RESERVE OF THE PARTY OF | - 4 a 4 a 4 a 4 a 4 a 4 a 4 a 4 a 4 a 4 | Te 3000 200 | |



UND JETZT ALLE ZUSAMMEN!

Neben der umfangreichen Einzelspieler-Kampagne bietet Call of Juarez vier Mehrspieler-Modi . Die sind zwar nix Wettbewegendes, aber für zwischendurch echt super.

Wir testeten das Spiel, bevor es,im Handel war. Deshalb gab es dilline noch keine Gegner für uns, Im Netzwerk entpuppte sich der Mehrspieler-Teil für maximal 32 Pistoleros als lustice Dreingabe ohne gravierende Schwächen. Im Raububerfall-Modus stehlen Banditen Gold und müssen es zu bestimmten Punkten schaffen. Die Gesetzeshüter sollen das verhindern, Im Goldfieber-Spiel liegt überall auf der Karte Gold verteilt und wer am meisten einsammett gewinnt. Skirmish und Deathmatch sollten sich von selbst erklären

Was ist besser als ein cooler Held? Zwei coole Helden! Deshalb übernehmen Sie in diesem Western-Shooter gleich eine Doppelrolle.

Montezumas Rache ist grausam. Doch uns geht es hier nicht um Dunnpfift, denn den finden Sie ja auf den Leserbriefseiten. Es geht um den verschollenen Goldschatz von Juarez. Die Legende besagt, dass es sich dabei um das Lösegeld handelt, dass vor Ewig keiten für den Azteken-König Montezuma hingeblättert worden war. Die Spanier hatten den mächtigen Thron-Meister entführt und die Hauptstadt Tenochtitlan geplündert. Wer einer Ortschaft so einen dämlichen Namen verpasst, hat es aber irgendwie nicht anders verdient, finden die Experten

(wirl), Jedenfalls ist der Schatz verschwunden und soll mit einem Fluch beleat sein. Diesen Fluch nennen die Maisbauern "Call of Juarez" und so heißt auch der Wildwest-Ego-Shooter der Firma Techland. Wobei der Begriff Ego-Shooter eine maßlose Untertreibung darstellt

DIE NICHT GENUG KRIEGEN

Erinnern Sie sich an das grandiose Chronicles of Riddick mit dem digitalen Vin Diesel in der Hauptrolle? Call of Juarez ist noch vielseitiger. Aus der Ich-Perspektive liefern Sie sich Schießereien, absolvieren Klettereinlagen, schwingen sich mit der Peitsche über Abgründe, reiten auf strammen Pferden über die Prärie, schleichen sich unauffällig durch



feindliche Lager, lösen Physik-Rätselchen, erleben Passagen, die einem Adventure zur Ehre gereichen würden, gehen mit Pfeil und Bogen auf die Jagd und liefern sich echte Wildwest-Duelle gegen besonders fiese Drecksäue. Das war nicht mal alles, aber wir wollten Ihnen nur gleich zu Beginn einen Eindruck über den Abwechsverschaffen lungsreichtum Es hat fast den Anschein, als wollte Techland alles reinpacken was geht und das hat funktioniert - zumindest zum größten Teil.

DIE ZWEI

Call of Juarez bietet also sehr viel. Zum Beispiel zwei Spielfiguren, deren Kontrolle Sie ab wechselnd übernehmen. Beide haben spezielle. Fähigkeiten Stärken und Schwächen. Sie beginnen als Indianer-Halbblut Billy, der den Spitznamen "Die Kerze" trägt. Er ist saumäßig flink, kann gut klettern, weit springen, schleicht wie ein junger Gott, kann die Peitsche schwingen und mit Pfeil und Bogen umgehen. Dann ware da noch Reverend Ray. Das ist ein durchgeknallter Prediger, der früher als Revolverheid unterwegs war. Er ist sehr stark, kann Türen, Zäune und anderen Kram eintreten, ballert zielsicher (sogar mit Zeitlupe!), setzt sich zur Not mit den Fäusten zur Wehr und hat immer die Bibel im Gebäck. Der Wechsel zwischen den Charakteren wird dem Spieler nicht freigestellt, sondern aus dramaturgischen Gründen dik-

EIN ECHTER SCHATZ

Da die Story den Spieler mit ihren Wendungen und sehr, sehr interessanten Charakteren dident ich packt, wäre es gemein, zu viel zu verraten. Grob gesprochen geht es darum, dass Billy eine Menge über seine Vergangenheit erfährt, Reverend Ray einen Rachefeldzug startet, der ganz anders endet als erwartet und der Sagen umwobene Goldschatz von Juarez wirklich alle ganz kirre macht. Die zahlreichen Dialoge wurden komplett eingedeutscht, was schon löblich ist. Aber im Original klingt's einfach spannender. Netterweise haben Sie die Wahl und dürfen die Sprache im Optionsmenü jederzeit ändern. Es freut uns jedenfalls, dass die Protagonisten (Scheißwort, aber wir benutzen trotzdem, weil der Textchef schon heim ist) kein Blatt vor den Mund nehmen – egal in welcher Sprache Sie Call of Juarez zocken. Da erzählt ein mieser Sack schon mal genüsslich, wie man Ihrem Kumpel die Finger einzeln brach und dessen Hoden mit blauen Bohnen perforierte. Nein, für Kinder ist das nichts, doch Erwachsene verdienen ihrem Alter entsprechende Kost und davon gibt's hier reibtlich!

GOTT WILL ES SO

Widmen wir uns dem Spielablauf. Da sich die zwei Hauptfiguren unterschiedlich spielen, geben wir uns deren Aufgaben getrennt hin, Beginnen wollen wir mit Reverend Ray und einer für ihn typischen Mission.

PC ACTION-TESTLOCRUCH Call of Juarez

Ein mordender Priester, ein Halbblut auf der Flucht. Viele spielerische Möglichkeiten warteten auf mich. REVEREND SCHLONG



MITTWOCH, 9.8.2086 9:30 Libr

Wirklich in letzter Sekunde kam die Testversion rein. Den Satz benutzen wir zwar irgendwie dauernd, aber dieses Mal trifft es den Nagel ausnahmsweise mal wirklich voll auf den Kopf. Weil die Zeit knapper ist, als Jodie Fosters Shorts in Taxi Driver vählt wirklich iede Minute. Ich installiere das Spiel auf mehreren Rechnern, damit wir sofort den Finzel- und Mehrspieler-Modus testen können.

MITTWOCH, 9.8.2006 11:30 Ubr

Ich bin überrascht, was da alles drin steckt! Aber jetzt we mains Nase wieder frei ist, here ich mit dem Popeln auf und zocke weiter Call of Juarez, Das gibt sich auch sehr abwechslungsreich. Als Halb-Indianer Billy habe ich vorhin die Grundlagen des Schleichens und Ballerns gelernt. Jetzt stapfe ich in der Rolle des Reverend Ray durch den Ort und bestrafe schlechte Pixelmenschen. Meine Lieblingsbeschäftigung ist es. per Mausklick Bibelverse zu zitieren, während ich die Meute abknalle. Ich vollstrecke Gottes Willen!

MITTWOCH, 9.8.2006 15 Uhr

Das Spiel verlangt mehr von mir, als ein wenig durch die Gegend zu rennen und Feinde zu killen. Ich musste Kisten stapeln, knifflige Kletterpassagen absolvieren und habe gelernt, mit der Peitsche über Abgründe zu schwingen. Das ist alles an sich ganz cool, aber manchmal zu viel des Guten. Ich finde es ja ganz schön. wenn man mal kurz durch die Gegend schleichen oder klettern und turnen muss, aber es darf nicht zu lange dauern. Genauso nervt es, wenn man in manchen Passagen erst mal einen scheinbar nicht enden

wollenden Ansturm von Gegnern abfertigen muss, bevor sich ein Durchgang zum nächsten Abschnitt öffnet.

MITTWOCH, 9.8.2006 17 Uhr

Zu all den Möglichkeiten gesellen sich auch noch Reiteinlagen. Einfach auf ein Pferd setzen und los geht's. Das Gereite ist weder sonderlich geil, noch ist es mir negativ aufgefallen. Einfach ein weiteres nettes Feature

MITTWOCH, 9.8.2006 19:05 Uhr

Also meine persönliche Meinung sieht so aus: Als Halb-Indianer Billy macht Call of Juarez wesentlich weniger Spaß, als wenn man mit dem Reverend durch die Gegner oflügt. Billy erscheint mir ein wenig wie eine feige Sau; schleichen, verstecken, klettern und Feinden lieber aus dem Weg gehen. Allerdings liebe ich das Schießen mit Pfeil und Bogen!

MITTWOCH, 9.8.2006 27:20 Uhr

Zum Ende hin geht es richtig ab. Da fallen die Feinde wie die Fliegen! Auch hier ist es Lustig zu erleben, wie unterschiedlich sich ein Level mit der jeweils anderen Spielfjour spielt. Während beide Charaktere zu Beginn ja unterschiedliche Ziele verfolgen, ziehen Billy und Ray zum Schluss am selben Strang, was spielerisch cool gelöst ist.

DONNERSTAG, 10.8,2006 2 Uhr

Rund zehn Stunden sind vergangen, doch jetzt bin durch. Einige Passagen waren so geit, dass ich die auf jeden Fall nochmal zocken werde. Respekt!

DVD) findet. In dieser müssen Sie sich in einem Kaff bis zum Büro des Sheriffs kämpfen, wo der aufgebrachte Mob die Sauraus lässt. Netterweise dürfen Sie zwei Knarren gleichzeitig schwingen und unabhängig voneinander schießen: Mit der linken Maustaste betätigen Sie den Abzug der ersten Waffe und mit der rechten Taste feuern Sie die zweite Waffe ab Der gottesfürchtige Ray hat darüber hinaus ein paar Besonderheiten auf Lager. So erhöhen Sie die Schussfrequenz indem Sie die Zweitwaffe holstern und den Hahn der Hauptwaffe mit der rechten Pfote betätigen. Ganz coole Säue nehmen eine Knarre in die linke, die Bibel in die rechte Hand und zitieren daraus, während Pixelfeind um Pixelfeind den Löffel abgibt. Eines der coolsten Features, die wir seit langem erleben durften! Der Ver fasser dieser Zeilen wollte von lauter Begeisterung sogar zum Christentum konvertieren, hat es sich dann aber anders überlegt, weil er keine Kirchensteuer zahlen will.

die sich auch in der Demo (auf

JETZT IST'S KUGEL-ZEIT

Mit der X-Taste zoomen Sie näher ans Ziel, was ebenfalls nutzlich, aber nicht halb so schön ist wie der Konzentrations-Modus. Diesen aktivieren Sie, indem Sie gleichzeitig die zwei Maustasten drücken. während beide Pistolen gehalftert sind. Dadurch startet eine Zeitlupe, von links und rechts gleitet jeweils ein Fadenkreuz Richtung Bildschirmmitte. Jede der Zielhilfen steht für eine Ihrer beiden Pistolen Befindet sich ein Fadenkreuz über einem Gegner, feuern Sie. Das kann man wirklich schwierig in Worte fassen. Es funktioniert trotzdem und erlaubt besonders dann effektive, virtuelle Vollstreckungsszenen, wenn Ihnen mehrere Banditen gegenüber stehen. Da Call of Juarez auch auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad ganz schön happig ist, entpuppte sich diese Gruppen-Kill-Funktion als echte Erleichterung. So ballern Sie sich also durch den Ort, verschanzen sich hinter Kutschen, Kisten und anderem Gerümpel. Um einen kurzen Überblick zu verschaffen nutzen Sie die obligatorische "Um-die-Eckeglotzen"-Funktion Plötzlich kommen Schreie aus dem ersten Stock eines Hauses! Die Vordertür ist zu, deswegen

eilen Sie zur Gebäuderückseite, wo noch mehr Gringos auf ihre Hinrichtung warten. Jetzt lernen Sie ein neues Element kennen: Um höher gelegene Stellen zu erreichen, sollen Sie Kisten aufeinander stapeln und dann als Plattform nutzen Das kommt im Spiel immer wieder vor. Nervig ist, dass eine solch große Kiste fast das gesamte Blickfeld versperrt und sich gerne mit der Umgebung verhakt, wenn man sie durch die Gegend schleppt. Im Obergeschoss angekommen finden Sie heraus, dass sich Turen nicht nur affnen sondern mit Schmackes eintreten lassen. Das trifft auf Zäune anders Holzabsperrungen und Gegner ebenfalls zu. Den zuletzt Genannten schleudern Sie sogar die Fäuste in die Polygonfresse, wenn nötig. Schleudern lassen sich auch Öllampen, was taktisch gesehen tolle Möglichkeiten bietet. Werfen Sie eine brennende Funzel, reaglert diese wie ein Molotow-Cocktail. Nicht brennende Lampen zerschollen am Ziel und tauchen alles in leicht entflammbares Ol. Raten Sie mal was passiert, wenn Sie in so eine Lache feuern und Gegner darin herumwaten! Weitere Argumentationshilfen gefällig? Da wären Dynamitstangen, diverse Schrotflinten Gewehre und Scharfschützen-Flinten. Außerdem lassen sich jede Menge Gegenstände aufheben und nach den Gegnern werfen. Hat Rav etwa einen Stuhl griffbereit, kann er damit Kontrahenten regelrecht ver-

WER ZIEHT SCHNELLER?

Wenn der ziemlich durchgeknallte Pistolen-Priester auf besonders gute Schützen trifft, kommt es hin und wieder zu einem echten Duell, Ein Countdown startet, worauf Sie in Zeitlupe ziehen und Ihr Gegenüber ausknipsen, ehe es Sie erwischt, Was Reverend Ray mit Zweitcharakter Billy gemein hat ist sein Sattelfestigkeit. Beide legen weite Stredas Reiten ähnlich "unrund" wie in The Elder Scrölls 4 Oblivion anfühlt, Wenigstens dürfen Sie sich Schießereien liefern, während Sie auf dem Gaul hocken. So verfolgen Sie zum Beispiel eine Kutsche, in der ein fesches Mädel gefangen gehalten wird. Fallen Sie zu weit zurück, gilt die Mission als gescheitert. Also wehren









Sie galoppierende Cowboys ab und weichen Hindernissen aus, während Sie die Kutsche nicht aus den Augen lassen Das macht Spaß, aber nicht sehr lange, denn irgendwie zieht sich die Mission ewig in die Länge. Dieses Gefühl beschleicht Sie beim Spielen von Call of Juarez hin und wieder mal mehr und mal weniger.

JETZT IST ABER GUT!

Jetzt sind Sie Billy, und der muss sich in eine Mine schleichen. Das Dumme ist, dass der einzige Weg dorthin durch

Feindesland führt. Überall patrouillieren Gegner und deren Camps, die vom Licht der Lagerfeuer erhellt sind, machen die Aktion auch nicht leichter; Niemand darf Ihre Schleicherei bemerken, denn sonst ist alles verloren. Töten ist tabu, weil es auch dann "Game Over" heißt. Also pirschen Sie sich vorsichtig durchs Gebüsch, wickeln Ihre Peitsche um Baumstämme, um sich von Hängen herunter zu seilen. Oder Sie schwingen leise über Abgründe. Ganz sachte stehlen Sie sich an Wachleuten vorbei und ziehen sich deren ulkige Gespräche rein, während Sie still und heimlich Felsen empor klettern. Ein Kompass am oberen rechten Bildschirmrand weist Ihnen jederzeit die Richtung. Klingt gut, oder? Ist es eigentlich auch. Aber wie die vorhin erwähnte Kutschenlagd wird das irgendwann zur Tortur. Es zieht sich halt! Kurz: Einige der 15 Kapitel enthalten Passagen, die entschieden zu lang sind und dadurch deutlich an Spielwitz verlieren. So ähnlich wie bei James Camerons Titanic, wo man alles bis auf die Untergangszene hätte rausschneiden sollen. Gerechtigkeitshalber müssen wir aber auch besonders tolle Szenen des Spiels erwähnen. Wie wäre es mit einer Loren-Fahrt durch eine Mine? Da müssen Sie sogar auf die Weichen-Stellhebel feuern, um die richtigen Abzweigungen zu erwischen. Indiana Jones und der Tempel des Todes lassen grüßen. Lustig ist es auch, mit Pfeil und Bogen auf Hasenjagd zu gehen. Die Viecher müssen Sie einem alten Indianer servieren. Warum? Das verraten wir

SO SPIRIT SICH CALL OF JUAREZ

Als Billy und Ray können Sie so vieles tun, dass wir an dieser Stelle nicht alles einzeln aufzählen, aber zumindest zusammenfassen können.



Immer wieder gib es Stellen, an denen Sie nur durch Kombinationsgabe weiter kommen. Mal ist das Aufeinandertürmen von Kisten des Rätsels Losung, dann wieder müssen Sie einen bestimmten Gegenstand finden

und so weiter.

TURNEN & KLETTERN m in der Rolle von Billy vieren Sie viele haarige

Vor allem in der Rolle von Billy absolvieren Sie viele haarige Kletter- und Turneinlagen. Hier müssen Sie sich belspielsweise mit der Peitsche über eine Fetsspalte schwingen. Auch punktgenaue Sprünge werden Ihnen oft abverlandt.

SCHLEICHEN

Bitly ist Meister der Tarmung, Hier hockt er im Gebüsch und wartet, bis die Wachmänner vorbei geben. Immer wieder ist unbemerktes Geschleiche der einzige Schlüssel zum Erfolg. Werden Sie entdeckt, ist die Mission meist gescheitert.

KAMPFEN

Eine Menge gieriger Banditen betteln um eine Abreibung, Die bringen Sie zum Beispiel mit blauen Bohnen, Uynamit, Peitsche, stationären Geschützen oder Pfeil und Bogen um die Ecke. Selbst wenn auf dem Rücken eines Gauts hocken sind wilde Schießereien keine Settenheit.



VERGLEICH



PRO + CONTRA

- Enorme Aktionsvielfalt Toll inszeniert
- Häufige Pausen durch Laden Einige Durchhänger







- Viel Abwechslung Geniale Schießereier Stellenweise hakelig
- Manche Passage zu lang







nicht! Jedenfalls ist es generell. fesch, im Zeitlupenmodus Pfei le in diverse arme Schweine zu jagen. Mit einem stationären MG von einem Zug herunter zu ballern und alles platt zu machen, was sich bewegt, ist ebenso angenehm. Richtig pompös kam unser Sturm auf das feindliche Hauptquartier rüber. Über dessen Mauern zu einer Kanone durchkämpfen und mit dieser die Haus tür der Oberhoschis in Schutt und Asche legen hat Stil und schmeckt! Eines verraten wir noch: Den Goldschatz von Juarez bekamen wir letztlich doch noch zu sehen. Da nun aber der Platz knapp wird, fassen wir zusammen: Call of Juarez bietet eine Menge unterschied licher und innovativer Aktionsmöglichkeiten, die manchmal in zu langen Passagen verheizt werden. Beim Herumtragen und Stapeln von Kisten blieben wir häufiger irgendwo hängen als uns lieb war und einige der Hüpf- und Kletter-Passagen gingen uns ganz schön auf die Nüsse. Daneben zu hüpfen bedeutet manchmal

den Tod und an anderer Stelle, dass Sie nervige Hopser wiederholen müssen. Zum Glück werden solche Abstürze durch Schnellspeicherfunktion deutlich entschärft. Was noch? Ach jal Die Steuerung ist irgendwie umständlich. Warum muss man zum Beispiel als Reverend erst mal die Tasten 1 und 2 drücken, um seine Waffen zu halftern und dann beide Maustasten klicken, um den Konzentrationsmodus zu aktivieren?

GUTE TECHNIK!

Optisch ist Call of Juarez gut bis spitzenmäßig, wie man auf den Bildern sehen kann. Vor allem mit dicker Grafik-Hardware. Die Soundeffekte rocken, die musikalische Begleitung ist fantastisch. So muss ein moderner Western klingen! Fazit: Auch wenn das Spiel seine Längen und Unzulänglichkeiten hat, bleibt es einfallsreich, spannend und sehr unterhaltsam. Zum PC ACTION-Gold fehlte nicht mehr viel. Kaufen! Info: www.callofjuarez.com

AHMET ISCHTÜRK



JUNCHEM HESSE

Die Atmosphare hat, Techland super hinbekommen. Ein raues, unerbittliches Klima herrscht in Call of Juarez und der Stärkere hat immer Recht. Genau wie in unserer Redaktion. Auf kitschige Wild-West-Romantik haben die Macher größtenteils verzichtet. Spielerisch ist aber nicht alles im grünen Bereich. Wären da nicht diverse Nerv-Passagen und die stellenweise zu komplizierte Steuerung, hätte dieses Spiel ein echter Wertungs-Hit werden können. Für die abwechslungsreiche Mischung und den erfrischend anderen Schauplatz verdient .Call of Juarez trotzdem unseren Respekt!

Call of Juarez

PRFIS Ca. € 44,-TERMIN 7. September 2006

GENRE Ego-Shooter ENTWICKLER VERTRIEB Ubisof HSK-FREIGARE Keine Jugendfreigabe SPRACHE/TEXT **DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**

MINDESTENS 2,4 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD. Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN Skirmish, Raubüberfall, Goldfieber und Death-match, Maximal 32 Spieler.

PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND

STEUERUNG MEHRSPIELER

Schleich- und Kletter-Passagen auf Dauer langweilig Einige Abschnitte wirken sehr gestreckt

Steuerung etwas kompliziert Kollisionsabfrage hat Schwächen

SEHR GUT Der beste Western-Shooter, allerdings nicht ganz frei von Mängeln.



- 5%

5%

5%

PRÜFSTAND: CALL OF JUAREZ

Da Techland der Chrome-Engine für den Wester-Shooter Call of Juarez eine Runderneuerung spendiert hat, fallen die Hardwareanforderungen knackig aus. So garantiert erst ein PC der Oberklasse wirklich ruckelfrei Bleispritzen-Gefechte.



MINIMALE DETAILS

Bei der Spareptik müssen Sie auf detaillierte Texturen für die Spielweit und das Blattwark, die H Beloughting, Blätter- und Figuranschatten sowie die Darstellung erledigter Kantral

Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 1 GByte Arbeitsspeicher Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT
- MIt 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO
- soliton Sia-
- □ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen □ Unter "Shadermodel" "2.0" wählen
- □ Die Schatten ausschalten □ Die Option "Ausschalten v. toten Körpern"
- Bei den beiden Schaltern für die "Texturenqualität" jeweils "Niedrig"
- 🗆 Bei der Option "Qualität der Laubdarstellung" "Niedrig" einstellen

Mit 3 GHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6880 GT/7600 GT oder Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- □ Unter "Shadermodel" "3.0" einstellen
- □ Bei "Schatten" "Mittel" wählen
- Die Shadow-Mod Große auf 1 024 testlegen
- a Die Tiefenscharfe aktivieren
- Die Option "Ausschalten v. toten Körpern"
- iusschaten Die "Texturenqualitat" jeweis auf "Mittel"
- □ Eine mittlere Qualität der Laubdarstellung

20 Oct 20

Mit 3,5 GHz, 2.848 MByte Speicher und Geforce 7900 XYX/Radeon X1900 XTX

- sollten Sie: □ Eine Auflösung von 1.280x1.024 wählen
- □ Unter "Shadermodel" "3.9" auswählen milite Texturenfilterupg auf "Anisotron" steilen
- m Mit Ausnahme von Ausschaften v. toten
- Körpern" alle Features einschalten ⇒ Bei allen anderen Optionen "Hoch" einstellen

Das Grafik-Optionsmenü von Call of Juarez:

- Shadermodel: Stellen Sie hier das Shader-Modell 3 nur dann ein, wenn in Ihrem PC eine Geforce 6800 GT/7600 GT/Radeon X1800 GTO oder schnellere Shader-3-Grafikkarte steckt. Eine Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT ist mit der Berechnung der zusätzlichen Shader-3-Spezialeffekte inklusive der realistischen HDR-Beleuchtung überfordert.
- 2 Schatten/Shadowmap-Größe: Die Schatten sind der Leistungskiller in Call of January Erst eine Getoree ANIII GT/7600 ET oder Radeon #1886 GTC garantieren eine mittlere Schattenqualität. Für die höchste Qualitätsstufe mit einer Auflösung von 2048x2048 benötigen Sie eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX.
- 🛐 Tlefenschärfe: Dieser Effekt ist nur verfügbar, wenn Sie unter "Shadermodel" den Wert "3.0" eingestellt haben. Mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X 1800 GTO sollten Sie diese Option allerdings deaktivieren.
- Ausschalten v. toten Körpern: Taktet ihr Prozessor mit weniger als drei Gigahertz, verzichten Sie auf eine Langzeitdarstellung der Leichen.
- Texturqualität: Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte
- wählen für mehr Geschwindigkeit "Sehr Niedrig" und "Niedrig".
- 🗗 Qualität der Laubdarstellung; Für Blätter mit hohem Detailgrad ist erst eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT ausreichend leistungsstark.
- 4 1280x1034 p Maximale Bildwiederholrate Vollbild-Modus 120 × 1 Shadermodel Anti-Maning. Texturenfilterung: Melligkeit 2 Schaffen 2 Shadowmap-Grode 3 Tiefenschärfe 4 Ausschalfen v. tetes Körpers 5 Texturenqualität 5 Texturenqualität Miedrig # Onalität der Laubdarsiellung - Miedrig

| LEISTUNG | **Object-Options of the Principle of the Control of | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|--------------------------------|--|
| RAFIKKARTEN | EINSTEIGER-PC | AUFSTEIGER-PC | ZOCKER-PC | HIGH-END-PC | RAM | 74" | |
| PROZESSOREN | Gelerce TX 5988 XT, Seferce 6480. Radion 9488 PreXXT. XTM: IVo. BREAMS 1.825x768 | Geforce 6580 GT, 6800 XT/LE, 7680 GS, Radion X380 Pro/6780/ VILING Pro/67 1,824x748 1,230x1,024 | Seferce 6500 ST/65/JAIN. 7010 65, 7680 ST, Radook 7856 XI/XT- FV, X1800 BTD | Seferce 7800 GT/GTX, 7980 GT/GTX, Radicon X1986 XL/XT, XVIII X1774 IX | 1.024 MByte | 2.048 MByte | |
| h 1.500 MHz | | 1,000,100 | 1.364 A.Fem (.deem 1.45 pe | | LEISTUNGSMERKMALE | | |
| b 2.000 MHz 0000ES der XP 2000+ 100ES | | | | | blamen Bebrien v auf. Erst ein 3,5- Prozessur, ein G | Gigaherz- | |
| b 2.580 MHz (1990) der XP 7588+ (1990) | | | | | Speicher sowie o 7900 GT/Radeon garantieren alte | X1988 XT Details: II | |
| h 3.000 MHz BENGE der XP 3000+ BENGE | | | | | Leistung einer G GTX oder Radeor können Sie nur I | n X1988 XXX nedingt nutzen, | |
| | | | Total Control | | da die Kantenoli | ittung mit dem | |

Shader-Modell 3 nicht



SIN EPISODES: EMERGENCE

Das ist ein Spätsünder!









Endlich erscheint der Ego-Shooter auch in Deutschland! Lesen Sie, was sich im Vergleich zum Beta-Test von Ausgabe 6/2006 geändert hat.

Nach etlichen Verschiebungen schafft es der Nachfolger des 1998 erschienenen, indizierten Brutalo-Titels doch noch in die deutschen Händlerregale: Angeblich verweigerte die USK der Originalversion zuvor mehrmals das Prüfsiegel. Im Laden erhalten Sie nun eine der bei Electronic Arts in Mode gekommenen Pseudo-Spieleverpackungen - ohne Anleitung und weiterem Schnickschnack. Der karge Inhalt: ein Handzettel und eine Installations-DVD mit Freischaltcode für Steam. Bei dieser lieblosen Aufmachung bestellen Sie Sin Episodes besser gleich über Valves Online-Vertrieb. Für die nächsten acht angekündigten Sin-Episoden erwarten wir Besserung.

ERSTE GENVERSUCHE

Sie sind John Blade: ein harter Tvp mit einem noch härteren Leben. Als Chef der Elite-Einheit Hardcorps sorgt der gestählte Bursche in Freeport City für Ruhe und Ordnung. Damit unser Johnny immer schön beschäftigt bleibt, macht die Firma Sintek Ärger. Mit Hilfe von Genexperimenten stellt das Unternehmen eine Mutantenarmee auf die hässlichen Beine, die alles angreift, was ihr vor die Nase kommt. Als Mister Blade davon Wind bekommt, will er sofort einschreiten, doch man nimmt ihn gefangen, In Anbetracht

der Tatsache, dass die Sintek-Chefin mit ihrer unglaublichen Oberweite aussieht wie eine Milchfabrik auf zwei Beinen, kommt der Verdacht auf, dass sich unser Held nicht mal gewehrt hat. Zum Glück holt Kollegin Jessica Cannon (ebenfalls mit einem göttlichen Wonnegebirge gesegnet) die Kartoffeln aus dem Feuer und befreit den Spezialagenten. Der Nachteil: Die Firma ist in Alarmbereitschaft, Sicherheitskräfte suchen das Gelände ab.

FÜR FREUNDE EIN SCHÜSSCHEN

Der Spielablauf ist schnell erklärt: Sie huschen von einem Gebäudekomplex zum nächsten und bahnen sich einen Weg zum Hauptquartier. Das klingt simpel und ist es größtenteils auch. Aber mal ehrlich, wer erwartet von einem Ego-Shooter schon ein großes Arbeitspensum für den Hirnkasten? Statt auf Spiellänge schindende Rätsel setzt Sin Episodes: Emergence auf kompromisslose Baller-Action. Und das langweilt bis zum Ende des vier bis sechs Spielstunden umfassenden Abenteuers kein bisschen. Das liegt vor allem am cleveren Leveldesign: In nahezu jedem Raum gibt es neben nervigen Patrouillen auch prima Spielzeug wie explosive Fässer, Gasdepots oder Feuerlöscher. Mit ein wenig Übung löst John per gezieltem Schuss eine imposante Kettenreaktion aus und lässt den verdutzten Kerlen die Fetzen um die Ohren fliegen. Das spart Munition und Zeit. Mit diesem Kniff kommt auch





die bewährte Source-Engine mit ihren grandiosen physikalischen Möglichkeiten ansprechend zum Einsatz. Scherben sausen durch die Luft, Regale fallen um und reißen andere Gegenstände wie in der Realität mit. So kann es passieren, dass man gerade noch rechtzeitig Deckung vor den gegnerischen Kugeln findet, nur um Sekunden später von einem herabfallenden Balken rücklings erschlagen zu werden. Das gestaltet das Spiel dynamisch. Obwohl das simple Spieldesign

für Laune sorgt, bietet Sin kaum Neues, nur den sich selbstständig anpassenden Schwierigkeitsgrad. Der hat aber auch Tücken. Sind Sie beispielsweise zu clever und knacken die Belegschaft mustergültig mit einem Kopfschuss nach dem anderen weg, belohnt Sie irgendeinem Kerl dafür mit einer Salve direkt ins Gesicht. Hätten Sie sich vorher doof angestellt, wäre der Typ vermutlich nicht mal auf Sie aufmerksam geworden. Obwohl die Grundidee nicht schlecht ist, hätten wir gut abgesteckte, feste Schwierigkeitsgrade bevorzugt.

SCHNIPP, SCHNAPP!

Die schlechte Nachricht: Sin Episodes ist deftig geschnitten. Trotz der dezimierten Gewaltdarstellungen verarbeiten Sie in der zweiten Hälfte ganze Mutantenhorden zu Pixelmatsch. Danach stehen Sie zwar nicht knöcheltief in der Blutsuppe wie in der Originalversion, den Spaßfaktor schmälert das aber kaum.

Info: www.sinepisodes.com

RALPH WOLLNER

ich finde Sin Episodes: Emergence unterhaltsam. Bei Ego-Shouter nauche ich nicht ständig Abwechstung. Schließlich mache ich auch bei Counter-Strike seit Jahren das Gleiche und es bereitet mir einen Heidenspaß. Schlaue Geigner und geschicktes Leveldesign sorgen bei Sin Episodes immer wieder für faszinternde Momente. Für vier bis sechs Spielstunder reichen das meiner Ansicht nach völlig aus. Wer mehr erwartet, schaut allerdings in die Röhre. Ich bin mir äber sicher, dass von der Serie noch einiges zu erwarten ist.



Sin Episodes: Emergence

PREIS Ca. € 17,-TERMIN 19. Juli 2006 Ego-Shooter

GENRE Ego-Shooter
ENTVICKLER Ritual Entertainment
VERTRIEB Electronic Arts/Steam
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTISCHE VERSION GESCHNITTEN Ja
MINDESTENS

1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 98, DirectX 9.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN

John Blade ist ein Einzelgänger – kein Mehrsnieler-Modus

| 7/20 |
|------|
| 83% |
| 85% |
| 87% |
| |
| 100% |
| -10× |
| |

gradsystem - 7%
■ Zu wenig Gegnertypenarten - 4%
■ Nur drei Waffen - 3%
■ Handlung zu vorhersehbar - 1%

UT
nackiges aber kurzes

Keine Halsabschneiderei

"Lieber Arm dran als Arm ab." Dieses leicht abgewandelte Sprichwort trifft bei deutschen Versionen von Ego-Shootern öfter zu als einem lieb ist.



Als wir die außerdeutsche Version mit unserem Testexemplar verglichen, staunten wir nicht schlecht: Kein Pixelbut, nicht mat kleine Spritzer. Nach Treffern sacken Feinde ohne Kratzer leblos zusammen und das ursprüngliche Ragdolt-Modell fehlt. Immerhin verschwinden die Pixelleichen nicht, sondern bleiben artig dort, wo man sie ertegt hat. In der Originalfassung kann man den Feinden den Kopf wegschießen und der Umgebung durch Blutfontänen einen neuen Anstrich verpassen: Hier nicht! Der im Ausland zusätzlich beitigeende Vorgänger fehlt ebenfalls.

n
S. Knackuges aber kurzes
Abenteuer mit Witz,
viel Action und kaum
Innovation.

FINZEI SPIELER







und warum der eine oder andere Charakter nicht im Unterschlupf auftauchte. Mehr Informationen dazu entnehmen Sie dem Extrakasten "Das musst du nicht wissen!" (Seite 103).

SCHLAPP GEMACHT

Reservoir Dogs ist ein seltsames Spiel. Die Texturen sind so schlapp wie die Reden von Rudolf Scharping und die Animationen erinnern an wilde Breakdance-Einlagen aus den Anzigerjahren. Vom modern Grafikstandard is der Titel per veit entfernt vie Bete Do-berty von der pichten Milchder Missionen tausendmal verflucht, aber nachts trotzdem nicht schlafen kann, weil man ständig daran denken muss. Das Ding packt einen unbewusst bei den Eiern und lässt einen nicht mehr los. Ge-Screenshots präsentiert sich das Mafia-Abenteuer ansprechend, in Bewegung jedoch kommt einem bei der Optik das kalte Grausen. Bei beiden Umsetzungen liegt das hauptsächlich an der lieblosen Konsolenkonvertierung, bei der die Programmierer die Grafik nur minimal an die Möglichkeiten des PCs anpassten, PC-Faschisten flippen hier völlig aus und zerreißen das Spiel in der Luft. Wer sich aber auf die Tücken des Objekts einlässt, erlebt fünf bis sechs unterhaltsame und derbe Stunden. Actionfans bereitet Eidos' virtuelles Blutbad durch die vielen Hintergrundinformationen jedenfalls ein wahres Festmahl.

bar. Trotzdem hat der Look etwas Spezielles, Reservoir Dogs ist einer jener Titel, bei deren Anblick man sich am Anfang wirklich fürchtet, sie während nau wie der Film. Das gleiche Phänomen lieferte zum Beispiel auch Der Pate: Auf den



ten oft die Grenze des guten Geschmacks.



Mister Pink, Mister White und Nice Guy Eddie gehen gemeinsam ans Werk. Häufig bekommen Sie Hintergrundinfos in Form von Zwischensequenzen präsentiert

Testlogbuch Reservoir Dogs

Brutal, gemein und stumpfsinnig. MISTER Genau wie wir.



Heute ist ein schöner Tag. Ich habe mir zur Vorbereitung gestern noch mal einen romantischen Abend gemacht und mir zum x-ten Mat *Reservoir Dogs* auf DVD angeschaut. Mit meinem aufgefrischten Wissen packe ich die Testversion auf meinen Rechner. Bereits nach drei Stunden bin ich reif für die Klapse.

Habe mich von meiner Verlobten unter falschem Vorwand in die Redaktion geschlichen und sie zu Hause hocken lassen Irgendwie ist das Spiel ja schon scheiße. Aber da ich eh ein Scheißleben führe, macht mir der rabiate Kram sogar Freude Am liebsten spiele ich mit Mister Pink, der klingt so witzig. dass mich ständig Lachanfälle packen. Schade, dass bis auf die Stimme von Mister Blonde keiner von den Original-Sprechern dabei ist

ch habe mir bei dem Spiel wirklich ordentlich Zeit gelassen. alb wundert es mich, dass ich schon den Abspann vor der habe. Hmmm, kein Mehrspieler-Modus, fünf bis sechs tunden Netto-Spielzeit. Und das für stolze 45 Euro? scht gehe ich heim.

Mabe heute Nacht schlecht geschlafen, weil ich die ganze Zeit an das Spiel denken musste. Komisch, das Teil beschäftigt nich mehr als ich gedacht hätte. Zur Sicherheit spiele ich das Gemetzel gemeinsam mit Praktikant Manuel Grundmann noch mat durch. Diesmat sehen wir schon nach knapp fügf Stunden den Endbildschirm.

Der Praktikant ist schlecht gelaunt und würtscht das Spinl zum Teufel. Ach, der weiß halt nicht was gut ist. Na ja, gut ist übertrieben, aber warum nicht mal für ein Weilchen das Hirn abgeben und sinnlos um sich schießen? Wegen der abgefahrenen Thematik fällt es mir leicht, den Artikel zu schreiben. Ich bin mir sicher, dass viele Magazine das Spie wegen der schlechten Optik zur Sau machen, aber mir ist das egal. Ich bleibe dabei: Film-Fans fressen das Ding









NIMM EIN BLUTBAD!

Im Spiel schlüpfen Sie nacheinander in die Rollen der kultigen Charaktere und kontrollieren diese aus der klassischen Verfolgerperspektive. In den ersten Levels schießen Sie sich einen Weg durch die Belegschaft des Juweliers, flüchten durch Hinterhöfe und liefern sich auf dem Weg zum Versteck wilde Autoverfolgungsjagden der Polizei. Dabei halten Sie mit Ihrer Waffe einen Monolog und verarbeiten Dutzende Wachmänner zu Hackfleisch. Hier kommt es allerdings auf Ihr Gemüt an. Anständige Menschen meistern die Aufgaben mit weniger Gewalt, lassen Zivilisten außen vor und verhalten sich möglichst unauffällig. Skrupellose Zeitgenossen legen einen Amoklauf nach dem anderen aufs Parkett und hinterlassen eine bluttriefende Spur der Verwüstung, bei der zum Beispiel auch die harmlose Putzfrau dran glauben muss - die Kuh könnte ja Alarm schlagen, Während der Missionen bietet die anfangs schwer zu bedienende Steuerung zahlreiche Möglichkeiten, Nervige Angestellte oder Passanten sind handzahm, sobald Sie ihnen mit der Waffe vor der Nase herumfuchteln, Wählen Sie die Ärmsten einfach mit

dem Fadenkreuz an und schon können Sie die Gestalten per Maus durch die Gegend kommandieren, ohne ihnen ein Haar zu krümmen. Falls Ihnen zu viele Feinde auf den Leib rücken, nehmen Sie einen Fußgänger als Geisel und benutzen diese Person als lebenden Schutzschild. Hier zeigt sich Reservoir Dogs von seiner brutalen Seite: Sollten die Bullen trotz aller Warnungen nicht die Waffen fallen lassen, verpassen Sie dem Gefangenen eine mit dem Griff des Revolvers und schon schmeißen die Polizisten ihre Wummen weg wie heiße Kartoffeln. Wenn Sie allerdings Ihr Opfer zu häufig malträtieren, bricht dieses leblos zusammen und mit ihm Ihre Deckung. Jetzt wird's richtig schön: Jeder Charakter verfügt über eine Adrenalinleiste.

Ist diese durch Geiselnahmen. Einschüchterungsversuche und viele Treffer bis zum Rand gefüllt, dürfen Sie für kurze Zeit in den beliebten Zeitlupen-Modus umschalten: Die Stimmen klingen dumpf und die Optik verschwimmt. Jetzt nehmen Sie in aller Ruhe einen Gegner nach dem anderen aufs Korn. Ist die Bullet Time abgelaufen, folgt eine kurze Zwischensequenz, in der die getroffenen Feinde von Blutfontänen begleitet zu Boden fallen. Die Bullet Time ist eine von zwei Möglichkeiten, die Sie mit vollem Adrenalinbalken auslösen können. Zweite Variante: Jeder Charakter verfügt über eine spezielle Geisel-Exekutions-Bewegung. Diese sind teilweise echt geschmacklos. So schneidet der Psychopath Mister Blonde seinem Opfer kurzerhand das Ohr



en bleiben die Reservoir Dogs

besonders cool. Beim Bullet Festival (Bullet Time) friert die

all ein. Dann servieren Sie die Gegner stilvoll ab



ab, während Mister White den Gefangenen mit Schlägen in die Weichteile zusetzt. Nach so einem Sondermanöver strecken sämtliche Patrouillen im nahen Umkreis die Waffen. Skrupellose Spieler nutzen den Moment, um den Anwesenden eine Kugel in die Pixelbirne zu jagen. Wer jedoch einen auf Massenmörder macht, bekommt am Ende die Quittung. Es gibt nämlich drei Abspänne: Einen für "anständige" Profis, die wenig Blut vergießen, einen für durchschnittlich Kriminelle und einen für Psychos, die alles umnieten, was ihnen vor die Knarre läuft. Die genauen Unterschiede der Endsequenzen verraten wir Ihnen nicht. Nur soviel: Das Spiel löst nach all den Jahren das offene Ende des Films auf und verrät, was mit Mister Pink geschah.

SKRUPELLOS OHNE GRENZEN

Die überzogene Gewaltdarstellung verpasst dem Spiel die nötige Würze. Doch was im Film satirisch-grotesk wirkt, kommt im PC-Spiel reichlich plump über den Bildschirm. Gut, es macht Spaß, sich im Kugelhagel hinter einer Deckung zu verschanzen, nur um im richtigen Moment vorzuschnellen und mit einem Volltreffer den Lebenssaft der Gegner zu verteilen. Mit manchen Waffen wie zum Beispiel der Schrotflinte können Sie aus der Nähe sogar die Pixelbirne von den Schultern ballern und den Körper zuckend zurücklassen Nach einer ausufernden Ballerei sieht das Szenario aus wie ein Schlachthof. Das mag jetzt interessant klingen, doch während im Film der gezielte Einsatz von Brutaloeinlagen di Zenen geschickt hervorhebt, versinkt das gesamte PC-Spiel in einem einzigen Sumpf der Gewalt und die Massaker verkommen zum grauen Alltag. Außerdem hat man wirklich alles schon deutlich besser in anderen Titeln gesehen. Geschickter Umgang mit der Deckung? Roque Trooper zeigt, wie es wirklich geht. Geiseln als lebenden Schutzschild missbrauchen? Funktioniert bei Splinter Cell 3, ohne dass Sie dabei einen Knoten in die Finger bekommen. Packende Autoverfolgungsjagden? GTA: San Andreas spielt eine Liga höher und sieht dabei besser aus. Unter dem Strich bleiben also der Kultbonus und der Soundtrack, unserer Meinung nach überhaupt einer der besten der Welt. Ralph Wollner

Info: www.reservoirdogsgame.c

JOACHIM

Meine Herrent Ein Spiel zu einem der blutigsten Filme der Neunzigerjahre zu programmieren. zeugt von einer gewissen Kaltschnäuzigkeit, Schade, dass die Entwickler offenbar nichts von Tarantinos schwarzhumorigem Zynismus kapiert haben. Statt tiefsinniger Charakterstudien mit derben Eintagen gibt es im Spiel nichts außer den derben Einlagen. Zugegeben, das sorgt eine Weile sogar für Stimmung. Auf Zeitlupe stehe ich seit Herrn Schmärz ohnshin und die Ballereien sind gut inszeniert. Dennoch wirkt alles billig: Gegner schreien wie kleine gequätte Tiere, die Autofahreinlagen sind öde und den Animationen fehlt die Abwechslung. Abur verdammt, ich mag das Spiel trotzdem. Genau wie Herrn Wollner.

RALPH WOLLNER

han liebe den Film und bin freh, dass ich and lich weiß, was sich alles beim Juwelier abge spielt hat. Da ich als PC ACTION-Redakteur massig Knete auf der hohen Kante habe, sind mir diese Infos 45 Euro wert - bei fünf bis sichs Stunden allerdings ein wahrlich teures Vergnügen. Doch wie die Filmhandlung im PC-Abenteuer zusammenläuft, ist wirklich toll gemacht. Es hapert halt an der Qualität der spielerischen Umsetzung. Mit guter Gralik, eingängiger Steuerung und Gegnern mit wenigstens fünf Gramm Hirn in der Birne hätte *Reservoir Dogs* sogar mit einem Hitstern nach Hause gehen können. Erwachsene Anhänger des Kultstreifens sollten sich das Ding dennoch holen.

Reservoir Dogs

Ca. € 45

GENRE Action ENTWICKLER Volatil VERTRIEB Fide: USK-FREIGARE Keine Kennzeichnung SPRACHE/TEXT

PREIS

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN MINUESTENS 800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HDD, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN er Protagonist ist hier ein einsamer Held, nau wie PC ACTION-Redakteure.

PREIS/LEISTUNG RAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER

Eintöniger Spielablauf Umständliche Steuerung Sehr magere künstliche Intelligenz der Gegner Nervige schwer kontrollierbare

Autofahrten Ultra-brutales, stumpt

sinniges Geballer, das die Handlung des Films





BAD DAY L.A.

Wir werden alle sterben!



Nur keine Angst. Jeder Penner kann die Welt retten. Das ist die Message dieses Spiels. Der Beweis: Sogar wir haben es geschafft.

Nagelknipser sind tödlich. Geben Sie zu, dass Sie diesen Gedanken schon oft hatten, aber niemals auszusprechen wagten. In American McGee presents Bad Day L.A. löschen Sie damit Menschen gleich gruppenweise aus. Da es sich dabei aber meist um Zombies und andere böse Kreaturen handelt, ist das ganz in Ordnung. Wer das Böse schändet, den belohnt das Spiel sogar mit "Smileys" (Grinsegesichter). Wer Unschuldige quält oder gar um die Ecke bringt, erhält "Frowneys" (Trauergesichter). Das wiederum beeinflusst die Gefahren-Anzeige. Smileys senken die Anzeige, Frowneys lassen die Leiste in den kritischen Bereich steigen. Gefahr bedeutet in diesem Fall, dass

Ordnungshüter, ungescholtene Bürger und irgendwie auch alle anderen richtig sauer werden. Deren Argwohn mündet in Gewalt, die sich dann gegen den Spieler (Siel) richtet und Ihre Aufgabe nicht gerade einfacher macht. Der Job lautet nämlich: "Rette Los Angeles vor dem sicheren Untergang!"

HELD WIDER WILLEN

Los Angeles' Pechsträhne erleben Sie in der Rolle des Anthony Williams, der irgendwann mal ein erfolgreiches Leben hatte, mittlerweile aber zum Penner verkommen ist. Fast so wie der Verfasser dieser Zeilen. Anthony will eigentlich nur seine eigene Haut retten, als ein mit biologischen Waffen beladenss Flugzeug vom Himmel fällt. Das entweichende Giftgas verwandelt die Menschen in gewalttätige Zombies, die ziellos durch die Gegend rennen,

Menschen abschlachten und nur Zerstörung im Sinn haben. Nichts Weltbewegendes eigentlich, denn das kennt man von randalierenden Fußball-Fans ja schon lange. Aber die durchgeknallten Zombies sind nicht das einzige Problem. Da wären zum Beispiel noch Erdbeben, Tsunamis, Meteoritenhagel, Terroristen und Mexikaner! Zu den Sombrero-Trägern kommen wir aber später noch.

FLUCHT AUS L.A.

Bad Day L.A. ist ein Actionspiel, das unorthodox aber sehr linear ist. Mit den "WASD"-Tasten steuern Sie Anthony aus der Verfolgerperspektive durch zehn kriesengeschüttelte Abschnitte der Millionenstadt und versuchen diese so schnell wie möglich zu verlassen. Das wäre mit leeren Händen kaum machbar und deshalb erhalten Sie gleich zu Beginn Mullbin-

de. Brechstange, Feuerlöscher und Schrotflinte spendiert. Mit der Mullbinde heilen Sie Verwundete, was Smileys einbringt. Klingt logischer als der nächste Satz: Der Feuerlöscher dient der Brandbekämpfung und als Zombie-Heilgerät! Sie schäumen einfach so eiverseuchten Typen ein und schon ist der wieder bei Sinnen - zack! Mit dem Brecheisen auf Gegner einschlagen Johnt unserer Meinung nach nicht, weil es zu langwierig ist. Wir nutzten das nur, um Sachen kaputt zu hauen, die den Weg versperrten. Was man mit einer Schrotflinte anstellt, brauchen wir sicher nicht erst langwierig erklären. Im Laufe Ihrer Flucht erweitert sich das Arsenal um AK-47, Präzisionsgewehr, Flammenwerfer, Raketenwerfer, Molotowcocktails und den guten alten Nagelknipser.



So spielt sich Bad Day L.A.

Als Weltenretter haben Sie ein relativ abwechslungsarmes Dasein. Sehen Sie selbst.







SIND SIE NOCH ZU RETTEN?

Diese Gangster wollen das herrschende Chaos ausnutzen, um sich zu ber

Sie eilen also durch die Straßen, helfen Verwundeten, pusten Feinde aus den Latschen. stoppen Plünderer und fragen nach dem Weg - weil Sie keinen Stadtplan besitzen und somit auch keine Karten-Option im Spiel verfügbar ist. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste Passanten an, daraufhin erscheint ein großer Pfeil, der Ihnen die Richtung weist. Wer zu viel Mist baut, Unschuldige verletzt oder gar killt, erhält verständlicherweise keine freundliche Wegbeschreibung und findet fortan selbst heraus, wo es lang geht. Unabhängig davon kommen Sie regelmäßig an Stellen, wo es nicht weiter geht. Zum Beispiel ziemlich zu Beginn, wenn Sie mit einem Krankenwagen flüchten sollen, doch Fahrer und Schlüssel fehlen. Also suchen Sie die Umgebung nach Mr. Driver ab. Ein anderes Mal sollen Sie Hydranten abdrehen, damit die Feuerwehr einen Brand löschen kann, der den Weg versperrt. Dann wieder gilt es Erdbebenopfer zu bergen, um einer Tussi zu beweisen, dass Sie ihrer Hilfe würdig sind, All diese Missionsziele sind immer durch kurze Zwischensequenzen in die Geschichte eingebunden, die manchmal ganz lustig und oft einfach zum Totlachen sind. Wenn Anthony etwa ein vollgeschissenes Baby retten soll und dieses mit einem gezielten Tritt zurück zur Mutter befördert, Vom Stuhl gefallen sind wir, als es um die Rettung eines Herzinfarkt-Opfers ging. Als Erste-Hilfe-Experten taten wir sofort das Richtige: Einfach mit Schmackes auf dem Oberkörper des beinahe Toten herumspringen! Fast noch lustiger als die Stampf-Herzmassage ist die Tatsache, dass der Typ diese Tortur überlebt. Wen wundert es da, dass in diesem Spiel so mancher lieber sterben würde, als sich von Ihnen helfen zu lassen? Dass die Bewohner von Los Angeles im Allgemeinen recht wenig von Ihnen halten, bekommen Sie an alten Ecken zu hören. Die Dialoge sind allesamt ziemlich derb, zynisch und haben fast immer einen sehr sozialkritischen Unterton. So hörten wir im Hintergrund einen Nichtspielercharakter iammern.

Vergleich



- PRO + CONTRA
- Gigantische Spielwelt Massig Abwechslung
- Enorme spielerische Freiheit



PRO + CONTRA

- Brachiate Nonstop-Action
- Fantastischer Soundtrack
- Zu wenig Abwechslung 7iemlich lineare Levels







- Abgefahrene Story Pechschwarzer Humor
- Eintóniges Spielorinzip Technisch veraltet







Mit dem tedlichen Nagelknipser achallen Sie Feinde gleich im Dutzend aus.

dass Präsident Bush uns ja schon längst vor so etwas gewarnt habe. An dieser Stelle sollte man nicht unerwähnt lassen, dass Bad Day L.A. bis auf deutsche Untertitel komplett in Englisch abläuft. Wir sind froh darüber, denn schon die Untertitel haben stellenweise nicht viel mit der Sprachausgabe gemein. Da wird der "Dirty Buttplug" schon mal zu einer "vollgeschissenen Windel". Jedenfalls hat man das Gefühl, dass Bad Dav L.A vor allem einem Zweck dient: mit dem amerikanischen System abzurechnen und der Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten. Hier gibt es Drogendealer,

die Stoff an Schulkinder verchecken, Mexikaner, die das Chaos nutzen, um in die USA einzumarschieren und endlich das reiche Nachbarsland zu erobern. Die Freiheitsstatue propagiert den Genuss von "Freedom Fries" und die Grenzen zwischen Gut und Böse sind seeeeehr fließend. Völlig unrealistisch ist der comicartige Grafikstil, der entfernt an die Cel-Shading-Optik von Ub-isofts XIII erinnert. Das gibt dem Teil beinahe einen surrealen Touch und sieht stellenweise einfach scheiße aus. Da gibt es nichts schönzureden und auf den Stil allein kann man das auch nicht schieben. Auch

Comicgrafik sollte nicht mit grobpixeligen Texturen und Detailarmut anlanden.

KLICK, KLICK, KLICKI

Viele Vorschauen vergleichen das Spiel mit Rockstars GTA-Reihe. Der Vergleich hinkt, denn bis auf die Tatsache, dass Sie durch die Straßen rennen. ballern und anarchistische Tendenzen ausleben, gibt es keine Parallellen. GTA ist ein riesiger Spielplatz, während Sie in Bad Day L.A. durch relativ begrenzte Areale eilen und praktisch immer das Gleiche tun. Hin und wieder bemannen Sie aber auch stationäre Geschütze und spielen Moorhuhn

und auch diverse Bossgegner lockern das Geschehen auf. Kl-Kollegen begleiten Sie sogar, die sie mittels der "F"-Tasten wechseln können. Darunter finden sich unter anderem ein dauer-kotzendes Zombie-Kind und ein Kettensäge schwingender Latino, der die Klappe nicht halten kann. Doch 85 Prozent der Spielzeit rennen Sie halt von A nach B und klicken hier und da die Maustaste - um jemanden zu töten, zu heilen, zu löschen oder irgendwas zu aktivieren. Gute Taten bringen die erwähnten Smilevs, schlechte Frowneys. Sie können weder in Deckung gehen, noch ist das Blocken oder Schleichen mög-

"ICH GLAUBE, DAS ENDE DER WELT, SO WIE WIR SIE KENNEN, IST NAH.

»Er spielte mit Bert Voots die berühmte Szene aus Casablanca nach « American McGee ist schon seit 13 Hoffentlich liefert er irgendwann wiede

PC ACTION Mr. McGee! Wer oder was sind Sie? AMERICAN MCGEE: Ein Spieldesigner und Autor, der seit 13 Jahren in der Spiele-Industrie arbeitet.

PC ACTION Was war der schlimmste Tag Ihres

AMERICAN MCGEE: Schwer zu sagen. Wenn ich so zurückblicke, dann entpuppten sich einige schlimme Ereignisse im Nachhinein doch als gute Sache. Im Alter von 16 Jahren war ich gezwungen, die Schule zu verlassen und schlug mich auf eigene Faust durch. Ich hätte zum Beispiel Automechaniker werden können und wäre American McGee, Miterfinder von Doom und Quake, Erschaffer des Meisterwerks Alice und Selfmade-Mann über die Apokalypse, Perspektivlosigkeit und Bad Day L.A.

jeden Tag ölverschmiert nach Hause gekommen. Ich hatte null Perspektiven. Dann traf ich plötzlich John Carmack, Gründer von id Software. Er bot mir einen Joh an und der Rest ist Geschichte. Die Schule verlassen zu müssen, ist ja eigentlich etwas Negatives. Doch es verwandelte sich letzlich in eine gute Sache. Mittlerweile versuche ich alle Geschehnisse von dieser Warte aus zu betrachten.

PC ACTION Glauben Sie, dass der durchschnittliche Spieler zu dumm ist, um Ihre Arbeit zu schätzen

AMERICAN MCGEE: Ganz sicher nicht! Spieler sind meist sehr intelligent. Deswegen habe ich dieses Spiel gemacht, in dem es um tiefe Ängste geht. Zum Beispiel die Angst um die Freiheit

PC ACTION Bad Day L.A. dreht sich im Endeffekt um den Weltuntergang, wenn man so will. Glauben Sie, dass das Ende der Welt nah ist? Wäre das sogar wünschenswert, damit wir alles neu aufbauen und richtig machen können? AMERICAN MCGEE: Ich glaube, das Ende der Welt. so wie wir sie kennen, ist nah. Es kann einfach nicht so weitergeben, wie as seit Jahrhunderten läuft. Der Planet und auch die Menschheit halten die gegenwärtige Situation nicht mehr lange

aus. Eventuell endet alles mit einer Chance des

Neubeginns. Wäre interessant zu wissen, wie die Menschheit diese Chance nutzt.

PC ACTION Wenn jemand Bad Day L.A. als weiteren GTA-Klon bezeichnen würde AMERICAN MCGEE: ... dann würde ich sagen, dass GTA auch nur ein weiterer Zelda-Klon ist und diese Person absolut keine Ahnung von meinem Sniel hat

PC ACTION Wo liegt dann Ihrer Meinung nach die Zukunft der Spiele: Innovation oder .Copy and paste"

AMERICAN MCGEE: Die Big Player wie Sony, Microsoft, EA und so weiter werden weiterhin erfolgreiche Sachen recyceln, Zumindest, bis dieses Geschäftsmodell keine Kohle mehr abwirft. Nintendo bleibt innovativ und kleinere Spieleschmieden müssen es eigentlich allein schon deshalb sein. weil sie sonst nicht überleben können.

PC ACTION Könnte jemand, der so untalentiert ist wie ich, auch Spiel-Designer werden? AMERICAN MCGEE: Jeder kann das turt, was er sich in den Kopf gesetzt hat. Allerdings muss man erst mal damit aufhören, sich selbst als untalentiert anzusehen. Jeder kreiert seine eigene Realität. Zuerst im Kopf. Hält man sich für nicht begabt.

wird diese eingebildete Nichtbegabung irgendwann zur Realität.

PC ACTION Frogster, die Bad Day L.A. in Deutschland vertreiben, bezeichnen das Spiel als Comedy-Action-Adventure. Haben Sie ein neues Genre erfunden?

AMERICAN MCGEE: Ob ich ein neues Genre erfunden habe, wird die Zukunft zeigen. Ich würde unser Spiel eher als politisch motiviertes Comedy-Action-Ding bezeichnen. Auf jeden Fall hat es so etwas noch nicht gegeben.

PC ACTION Warum glauben so viele Menschen an Gott, aber nicht an Ufos? Schließlich gibt es in beiden Fällen keinen echten Beweis fur die Existenz

AMERICAN MCGEE: Den Menschen wird beigebracht, dass sie an etwas glauben müssen. Nicht an sich selbst, sondern an etwas Übergeordnetes. Das bringt uns wieder zu der Frage zurück, ob jeder Mensch ein Spiel-Designer werden kann. Das Letzte was Institutionen wie Kirchen und Regierungen wollen, sind Menschen, die an sich selbst glauben. In erster Linie sollst du dein Vertrauen in die allmächtige Kirche und den Staat investieren. Außerdem bieten Ufos einfach nicht die gleiche seelische Unterstützung wie Gott. (lacht)



lich - so ist selten Fingerspitzengefühl gefragt. Abwechslungsreicher wäre es gewesen, wenn etwa das Verbinden von Verwundeten oder das Hei-Ien von Zombies mehr vom Spieler abverlangte, als sich vor eine Person zu stellen und einfach nur den Maus-Button zu klicken. Das alles hätte man gut in ein Minispiel verpacken können, ähnlich dem Schlösser knacken in Splinter Cell oder Oblivion. Man muss ganz klar sagen: Bad Day L.A. profitiert von seinem Humor und der Andersartigkeit, nicht vom Spielgerüst. Das ist nämlich isoliert betrachtet äußerst dünn, was nicht nur an der Linearität und

der mangelnden Abwechslung liegt. Die Gegner-KI ist Durchschnitt, darüber hinaus tauchen die Typen häufig aus dem Nichts auf. Resultat: Sie erleiden ständig unfaire Treffer. Dass geübte Spieler das Teil in nicht einmal fünf Stunden abgehandelt haben, trägt sicher auch nicht zur allgemeinen Erheiterung bei.

EXPERIMENTELL

Kann man einen Titel gut finden, wenn er spielerisch gesehen nicht so viel bietet, aber die Inszenierung dafür total witzig und erfrischend anders ist? Das ist eine Frage, die man in diesem Fall nicht allgemeingültig beantworten kann. Wer

pechschwarzen Humor steht und gern zwischen den Zeilen liest, fühlt sich von all den Anspielungen und Seitenhieben blendend unterhalten und spielt Bad Day L.A. trotz der spielerischen Mängel gern durch. Weniger ausgeflippte Naturen haben wahrscheinlich schon nach den ersten zehn Minuten keinen Bock mehr. Man muss den Entwicklern Respekt dafür zollen, dass hier nicht einfach tausendmal Gesehenes recycelt wurde, aber das nächste Mal sollten die Verantwortlichen etwas mehr auf die spielerischen Qualitäten achten. Ahmet Iscrtür

info: www.enlight.com/bdia





AHMET ISCITÜRK

Wann hat Ihnen ein Eichhörnchen zum letzten Mal wertvolle Tipps gegeben? Wurden Sie schon mal von jemandem angegriffen, der mit einem Schwertfisch bewaffnet war? In Bad Day L.A. gibt es nichts, was es nicht gibt. Hmm, Moment mal. Wenn es etwas, das es nicht gibt, hier nicht gibt, dann gibt es das ja gar nicht, oder? Mein Gehirn ist leider nicht fähig, dieses Paradoxon zu erfassen. Genauso wenig verstehe ich die Tatsache, dass man diesem viel versprechenden Titel nicht etwas mehr Feinschliff verpasste. Es fehlen mir einfach die steuerungstechnischen Finessen und spielerischen Herausforderungen! Trotzdem hab ich Bad Day L.A. gern durchgespielt, weil ich einfach neugierig darauf war, was für kranke Sachen da noch kommen.



RALPH WOLLNER

Wenn es heute noch so etwas wie Underground-Spiele mit "Leck mich am Arsch"-Flair gibt, dann ist Bad Day L.A. ganz vorn mit dabei. Das Teil ist Punkrock pur, nimmt kein Blatt vor den Mund und ist auf jeden Fall einzigartig - zynisch, unterhaltsam, gesellschaftskritisch. Aber genau diese Tiefsinnigkeit vermisse ich bei der Spielbarkeit, Nicht nur bei Schießereien habe ich das Gefühl. Können ist nicht so von Bedeutung. Da Sie einfach nur einen Knopf drücken, um Brennende zu löschen oder Verwundete und Zombies zu heilen, stellen diese ständig zu erledigenden Nebenaufgaben keine Herausforderung oder Abwechslung dar. Bad Day L.A. ist in meinen Augen ein gerade noch gutes Spiel, aber mit genialem Drumherum!



Bad Day L.A.

| | TERMIN | 24. Augu | st 2006 |
|----------------------|-----------|-----------|---------|
| GENRE | | | Action |
| ENTWICKLER | | | Enlight |
| VERTRIEB | | Frogster/ | Brigade |
| USK-FREIGABE | | Ab 16 | Jahrei |
| SPRACHE/TEXT | | Englisch/ | Deutscl |
| DEUTSCHE VERS | ION GESCH | NITTEN | Nei |

MINDESTENS

1, 8 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98, DirectX 8 oder höher

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Den Job erledigen Sie ganz allein. Kein Mehrspieler-Modus!

| PREIS/LEISTUNG | |
|----------------------------------|------|
| GRAFIK | 1 |
| SOUND | 71 |
| STEUERUNG | |
| MEHRSPIELER | - |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100× |
| Zu wenig Missionen | -10% |
| Nicht genug Abwechslung | -109 |
| Kaum spielerische Herausfor- | - |
| derungen | - 5: |
| Der coole Comicstil leidet unter | - |
| der schwachen Technik | - 5, |
| - | |

BEFRIEDIGEND Sympathische Anarcho Action, der es an Schliff und Spieltiefe

mangelt.

narchotiefe EINZELSPIELER



Reiten Sie auf gewaltigen Sauriern dem Feind entgegen und machen Sie ihm mit den Kanonen auf Ihren Dinos schnell den Garaus.

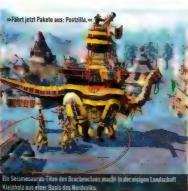
Die Erde erzittert. Donner dröhnt durch die Luft. Plötzlich erscheinen riesige Hörner hinter dem Hügel. Ein gigantischer Triceratops reckt den Kopf in die Höhe. An seiner Schnauze glitzert eine scharfe Klinge im Licht. Mit einem markerschütternden Brüllen stürmt der Titan auf die zitternde Meute Speerträger zu. Diese weichen keinen Schritt zur Selte. Als das Ungetüm durch die Reihen prescht, boh-

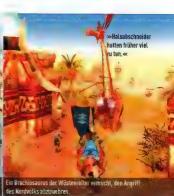
ren sich die Metallspitzen der Verteidiger in sein Fleisch. Verzweifelt gibt der Kommandant den Befehl an die Bogenschützen. Rasiermesserscharfe Geschosse pfeifen durch die Luft. Getroffen bäumt sich der Triceratops auf. Seine gigantischen Vorderpranken krachen zu Boden. Einer der Krieger krümmt sich schwer verwundet. Doch plötzlich umgibt ihn ein gelber Schimmer, eine unsichtbare Kraft hebt ihn empor, heilt ihn, verleiht ihm neue Kräfte. Gestärkt stürzt er sich wieder in den Kampf, als ein Baryonx an ihm vorbeirennt. Der Kampf' geht in die nächste Runde.

DINO-ZOFF

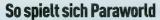
Von Menschen gerittene Dinosaurier mit Kanonen auf dem Rücken, Dampfpanzer und riesige Schildkröten, auf denen Truppen zum Schlachtfeld schippern. Malerische Dschungel, Eislandschaften und heiße Wüsten. Die Welt von Paraworld verdient die Bezeichnung abgedreht. Doch auch hier erwartet Sie das, was in jedem Strategiespiel auf dem Plan steht: massenhaft Schlachten. Aber wie sind Sie in diese Welt geraten? Die Geschichte präsentiert sich nicht unbedingt als der Höhepunkt des Spiels. Während der Einführungssequenz, die in etwa so sehr vor Spannung strotzt wie die nächtlichen Sexy-Sport-Clips auf DSF, erfahren Sie nicht wirklich viel. Drei Hansel werden mit einer Kiste über einer Insel abgeworfen und finden sich plötzlich in einer Welt voller Dinos und Wikinger wieder. Natürlich möchten die Protagonisten wieder nach Hause, schließlich wollen sie nicht als Saurierfutter enden. Falls Sie diese bombastische Hintergrundgeschichte ähnlich wie uns in wilde, hemmungsiose Ekstase versetzt, stürzen Sie sich jetzt mit uns in die ersten Missionen. Als hät-







NIEDERMÄHEN



Gewaltige Dinosaurier in die Schlacht zu schicken hat schon was und hebt sich positiv von den Szenarien anderer Echtzeit-Strategiespiele ab. Um ans Ziel zu gelangen, sollten Sie folgende Dinge beachten:



Ohne Basis läuft nichts Also rekrutieren Si Arbeiter, die Rohstoffe sammeln und damit Gehäude errichten. Das geht recht flott, sodass keine langen Wartezeiten aufkommen.



Helden stellen nicht nur die stärksten Einheiten dar, sie sind auch die Einzigen, die Artefakte aufnehmen können. Schicken Sie Ihre Recken also los, die wertvollen Gegenstände zu suchen.

von Paraworld sehen ihr Spiel

Um Ihre Armee schlagkräftiger zu machen, verbessern Sie Ihre Einheiten mithilfe des Army-Controllers und Schadelounkten, Natürlich sollten Sie die starken Helden als Erstes in eine neue Stufe bringen.





ten Sie es geahnt, brauchen Sie natürlich zunächst einmal eine Basis, denn ohne Dach über dem Kopf fehlt einfach was. Also stampfen Sie mithilfe der netten Arbeiter Hütten, Haupthäuser, Barracken, Tempel und Dinofarmen aus dem Boden.

EIN KLASSIKER

Um für Krieger, Saurier und weitere Gebäude zu sorgen, bauen Sie nebenbei noch Holz und Stein ab und versorgen Ihre Bewohner mit Nahrung. Denn mit leerem Magen kämpft es sich schlecht. Klingt bekannt? Nun, die Entwickler

hewusst als klassische Echtzeit-Strategie. Fans von Warcraft 3 und Co. legen also ohne Startschwierigkeiten los. Das Spiel trumpft richtig auf, wenn Sie Ihre ersten Saurier züchten und sie zum Feind schicken. Zoomen Sie mit der Kamera direkt an das Geschehen, erkennen Sie sich im Wind wiegende Blumen. Die einzelnen Blätter der Bäume bewegen sich und die Sonne spiegelt sich auf dem wunderschönen Wasser wider. HDR-Beleuchtung und Pixel Shader sei Dank. Allerdinas meinten es die Entwickler mit der Vegetation etwas zu gut. Hin und wieder verdecken Bäume Erzvorkommen, was in eine mühselige Suche ausartet. Der atmosphärische Soundtrack begleitet Sie auf Ihren Wegen und trumpft mit rasanten Trommeleinlagen auf, wenn irgendwo eine Schlacht beginnt. Da kommt das Blut in Wallung, Je nach Volk erfreuen Jedes Volk wartet mit andeunterschiedliche Klänge Ihre Lauscher, Genau! Im Laufe der Kampagne mit ihren 16 Missionen kämpfen Sie Seite an Seite mit dem Nordvolk, den Wüstenreitern und dem Drachencian, nur um hinter das Geheimnis der mysteriösen vierten Rasse zu kommen. Birgt sie etwa die

Antwort auf die Frage, die sowohl unsere Helden als auch orientierungslose Frauen seit jeher plagt: Wie komme ich bloß wieder nach Hause? Das müssen Sie schon selbst herausfinden, verehrte Leser.

ÖFTER MAL WAS NEUES

ren Einheiten und Gebäuden auf. Die Wüstenreiter etwa haben Hummeln im Hintern und bleiben nicht auf einem Fleck. Daher bewegen Sie Ihre Basis mit sich mit. Ganz nützlich, wenn der Feind angreift und plötzlich an einer leeren Stelle angelangt, an welcher

Sie leben!

Viele Menschen denken, Dinosaurier seien vor Millionen von Jahren ausgestorben. Wir haben aber noch lebende Vertreter ihrer Art aufgestöbert.



Hatte vor 65 Millionen lahren einen noch fiilli geren Körperumfang. Als seine Artgenossen langsam dahinsiechten, fraß es seinen Kollegen die letzten Reserven weg was sein Überlehen sinherte Noch heute zehrt er deshalb von seinen üppigen Fettpolstern, obwohl er nur noch ein Schatten seiner Selbst ist



ieses Exemplar konnte durch gentechnische Überlegenheit seine Art trotz der Neigung zu gleichgeschlechtlichen Partnern erhalten, indem er sich über Millionen von Jahren selbst klonte. Da das seine nesamten Ersnarnisse aufbrauchte, überfiel er Banken, musste untertauchen und moderiert heute unter dem Decknamen Barney eine zweifelhafte Kindersendung.



Das Urgestein schlechthin. Bezog schon Gnadenbrot, als die Echsen das Licht der Welt erblickten, und finanziert seinen feudalen Altersruhesitz als Entertainer mit Auftritten in diversen Altersheimen und Beerdigungsinstituten.

PC ACTION-Testlogbuch

Paraworld

Warum dieses Strategiespiel trotz hanebüchener Geschichte und ein paar KI-Mängeln gut ist.

ANDREAS BERTITS



DONNERSTAG, 27.07.2006 11:36 Uhr

Kommt es oder kommt es nicht, das ist hier die Frage. Was? Paraworld natürlich! Auf Anfrage bei Entwickler SEK erfahre ich, dass die eigentliche Testversion erst in der Woche vom 14. August bei uns eintrudeln soll. Etwas zu spät für einen Test, da das Heft zu diesem Zeitpunkt schon in der polnischen Druckerei durch die Walzen läuft - und ich nebenbei in meinem wohlverdienten Urlaub hoffentlich in der Sonne schmore. Schließlich wird eine Einigung erziett. Wir bekommen eine Version zum Test, die allerdings noch keinen finalen Status hat. Beispielsweise wird diese Version komplett in Englisch sein und auch kleinere Programmfehler sollen wir gnädig behandeln. Ja, klar muharharharhar.

MONTAG, 31.87.2006 10:24 Uhr Ist es schon da? Nein. Scheiße

DIENSTAG, 01.08,2006 10:25 Uhr Ist es schon da? Nein. Scheiße

MITTWOCH, 02.08.2006 9:45 Uhr

Ein Paket trudelt bei mir ein. Gierig reiße ich es auf, so wie letzte Nacht den BH meiner Frau. Es ist Paraworld! Während aus dem Nichts eine Fanfare erklingt, denke ich mir "Na dann, auf in die Schlacht!" und beginne mit der Installation. Immerhin hahe ich nicht viel Zeit und muss mich sputen. Während die Installation läuft, rufe ich mir noch mal alle Saurierarten ins Gedächtnis, die mir aus meiner Schulzeit einfallen: Tyrannosaurus Rex.

MITTWOCH, 02.08.2006 12:15 Uhr

Als ich Kollege Brehme das merkwürdige Intro zeige, bricht er lachend auf dem Fußboden zusammen. Gut, ich bin also nicht der Einzige, der es nicht ganz so doll findet. Egal, es kommt ja auf die innere Werte an. Auf Nachfrage erfahre ich, dass es noch nicht das echte Intro sei, sondern nur die Einführung in die Kampagne ... Aha ... Ich plätte mal ein paar Dinos.

MITTWOCH, 02.08.2086 23:59 Uhr

Mittlerweile bin ich bei der siehten Mission angelangt. Abgesehen davon, dass hin und wieder Gegner nicht reagieren und die Missionen wirklich etwas abwechslungsreicher hätten ausfallen können. gefällt mir dieses Spiel. Grafisch haut es mich echt vom Hocker und die unglaublichen Dinos mit montierten Miniguns machen Laune. Ich bin müde. Ich glaube, ich frage meine Frau noch nach Sex [Anm. d. Chefred .: Betteln ist das Wort, das dir nicht eingefallen ist) und gehe dann ins Bett.

DONNERSTAG, 03.08.2006 13:21 Uhr

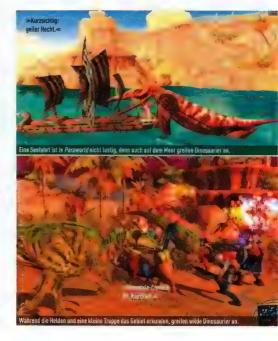
Lothar Schmitt vom Entwicklerstudio SEK besucht die Redaktion. Er will doch wohl nicht die Wertung wissen? Glücklicherweise nicht. Ich spiele weiter. Bald sollte ich die Einzelspieler-Kampagne gemeistert haben.

SONNTAG, 06.08.2806 14:44 Uhr

Ich kann Herrn Brehmes Weinen beinahe hören. als ich im Mehrspieler-Modus mit meinem Seismosaurus-Titan seine Basis in Schutt und Asche lege! Da sieht man eben, wer der King ist.







der Späher kurz zuvor noch Gebäude ausmachte. Schnell areifen Sie dann von hinten an und schauen in überraschte Gesichter, wenn Ihre Dinos die verdutzten Feinde kurzerhand zerfleischen. Zu blutig stellt das Spiel die Szenen nicht dar, doch hin und wieder spritzt schon mal roter Pixelsaft durch die Gegend. Erledigte Gegner hingegen verabschieden sich per eingebauter Selbstbeerdigungsfunktion schnell in den Boden.

IMMER DASSELBE

Hört sich so weit doch gut an. Sogar auf lange Wartezeiten verzichten Sie, denn der Aufbau einer Basis geht flott vonstatten. So haben Sie alsbald eine große Armee, mit der Sie sich in Richtung der Feinde begeben - und zwar in jeder Mission. Denn besonders abwechslungsreich gestalten sich die Aufgaben nicht. Fast immer gilt es, die feindliche Basis zu zerlegen. Den Weg dorthin nehmen Ihre Dinos meist mit Bravour. Haben die Entwickler es also endlich geschafft, eine vernünftige Wegfindung zu programmieren? Nicht direkt. Alle Kreaturen sind permeabel. Für diejenigen, die genau wie unser Textchef Willi die Bedeutung nicht kennen, hier die Erklärung: Permeabel bedeutet durchlässig. Alle Figuren laufen im Spiel durch

Vergleich



PRO + CONTRA

Fantastische Grafik Super Mehrspieler-Modus

Langweilige Geschichte Teilweise lahme Missionen



PRO + CONTRA

Frisches Szenario Spannende Geschichte Mäßige Wegfindung

Gleiche Missionsziele



PRO + CONTRA

Neues Szenario Beeindruckende Grafik

Schlechte Geschichte Stets ähnliche Missionen





hindurch. Dadurch verhaken Sie sich nicht gegenseitig. Geschickt, macht aber in Aktion optisch einen sehr, sehr merkwürdigen Eindruck - vor allem bei den Dinosauriern. Glücklicherweise geht es auch ohne: In der uns vorliegenden und zum Test freigegebenen Version waren so gut wie alle Missionen nur mit Bogenschützen und normalen Kriegern zu schaffen. Während die Kämpfer Feinde in Scharmützel verstrickten, ballerten ihnen die Schützen von hinten die virtuelle Grütze aus den Polygonköpfen. Hier sollten die Entwickler noch nachbessern. Abgesehen von diesen überstarken Einheiten greift trotzdem das Stein-Schere-Papier-Prinzip. Wie in der Spielszene am Anfang beschrieben, eignen sich etwa Speerträger besser gegen mächtige Dinos als ein schnöder Kämpfer.

KLEINES DUMMERCHEN

Durch eine besonders hohe Intelliaenz zeichneten sich die computergesteuerten Feinde im Test nicht aus. Manchmal wehrten sie sich überhaupt nicht oder griffen lieber eine längst verlassene Basis an, anstatt uns auseinander zu nehmen - in unserer Version übrigens ein hervorragender Trick, die KI auszutricksen. Apropos sollten Sie dringend im Umgang mit dem Army Controller aktivieren. In diesem sehen Sie alle Ihre Finheiten und können. sie schnell in den nächsten Level hieven, vorausgesetzt Sie besitzen genug Schädel. Diese Knochenköpfe erhalten Sie durch Kämpfe, Bogenschützen in Stufe fünf etwa agieren somit wesentlich stärker als dieselben auf Stufe eins. Um verbessert zu werden, eignen sich natürlich besonders die Helden. Diese sehr starken Einheiten erhalten pro Stufe neue Spezialfähigkeiten und fügen dem Volk, dem sie gerade angehören, einzigartige Truppen hinzu. Außerdem sacken die Kerle besondere Artefakte ein, die den Truppen unter anderem mehr Lebenspunkte oder eine höhere Kampfkraft verleihen. Achten Sie auf diese Recken also nicht nur mit einem Auge! Segnet einer der Helden das Zeitliche, holen Sie ihn einfach in einer Taverne wieder zurück ins Land der Lebenden - Alkohol belebt ja bekanntlich die Geister. Wieso Harald Juhnke allerdings noch nicht von den Toten auferstanden ist, verstehen wir auch nicht. Wem die KI-Schnitzer auf den Senkel gehen, der sollte den Mehrspieler-Modus

anwerfen. Denn gegen bis zu

Intelligenz: Ihre grauen Zellen

sieben menschliche Mitspieler machen die Dino-Schlachten mehr Spaß. Vor allem der interessante Defender-Mode schafft Abwechslung, Während eine arme Sau seine Basis verteidigt, greifen zwei Halunken ununterbrochen an, Eine Situation, in der sich zwar jede Pornodarstellerin wohl fühlen würde, betroffene Spieler aber deutlich dran zu knabbern haben, Deathmatch und Domination runden das Paket ab. Übrigens schicken Sie nicht nur die drei Haupthelden aus der Einzelspieler-Kampagne in die spaßigen Mehrspieler-Gefechte. Aus neun Heroen wählen Sie Ihren Liebling, der auch von Volk zu Volk andere Spezialkräfte einsetzt.

DAS LEBEN IST SCHÖN

Bis auf die erwähnten Schönheitsfehler erwartet Strategen mit Paraworld genau das, was sie wollen: klassische Kost in wunderschönem Gewand und bisher einzigartigem Szenario. Wer über die ärgerlichen KI-Probleme im Einzelspieler-Modus sowie die hanebüchene Geschichte hinwegsieht, findet viele spannende Schlachten mit den abgesehen von unserem Redaktions-Ossi Brehme buchstäblich dicksten Einheiten, die es je gab.

Info: www.paraworld.de

ANDREAS BERTITS



Auf der einen Seite freue ich mich, endlich wieder ein klassisches Strategiespiel zu spielen. Erst mal schön die Basis aufbauen und dann mit einer gewaltigen Armee die Feinde plätten. Allerdings habe ich in all den Jahren, die ich mich mit diesem Genre vergnüge, schon Spiele mit wesentlich abwechslungsreicheren Missionen gesehen. Diesbezüglich hätten die Entwickler nicht auf dem klassischen Zweig bleiben müssen. Trotzdem macht es großen Spaß, mit fetten Dinos durch die wunderschöne Gegend zu stapfen und alles niederzuwalzen. Fast so, als würde Kollege Brehme durch die Redaktion trampeln Der hohe Spaßfaktor liegt zu einem großen Teil auch am innovativen Army Controller.

MARC BREHME



Als Kind begeisterte ich mich kaum für Saurier, weil es im armen Ostdeutschland kein gescheites Echsen-Spielzeug gab. Eigentlich gab es dort gar nichts, aber das ist eine andere Geschichte. Seit Jurassic Park fand ich die Viecher klasse und jetzt kann ich sogar mit ihnen spielen, ohne gefressen zu werden. Die Schlachten mit den Echsen fesseln an den Bildschirm. Vor allem wenn ich in Mehrsnielerschlachten Kollege Bertits' dürren Hintern versohle Als Finzelkämnfer finde ich es hingegen schade, dass die künstliche Intelligenz sich manchmal Schwächen leistet, die mich mit einem - zugegeben großen - Trupp Bogenschutzen alles niedermähen lässt und Helden kaum vonnöten sind. Da fühle ich meine gewaltigen geistigen Kräfte vernachlässigt.

GENRE

Paraworld

Ca. € 50. TERMIN 15. September 2006 Echtzeit-Strategie SEK Öst

ENTWICKLER VERTRIEB Sunflowers/Deep Silver USK-FREIGABF Ab 12 Jahren Engl./Dt. in Vorbereitung SPRACHE/TEXT DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN MINDESTENS

1,6 GHz, 512 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Grafikkarte mit 128 MByte RAM, Windows 2000 MEHRSPIELER-OPTIONEN

Defender, (Team-)Deathmatch, Domination; 1 Spieler pro DVD

| REIS/LEISTUNG | 85% |
|-----------------------------------|------|
| RAFIK | 91% |
| DAND | 88% |
| TEUERUNG | 84% |
| MEHRSPIELER | 86% |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100× |
| Stets gleich ablaufende Missionen | - 5× |
| KI-Schnitzer | - 4% |

SEHR GUT Trotz einiger Macken und flacher Geschichte tegiespiel mit Dinos.

Dunne Geschichte

Bogenschützen zu stark

Gewöhnungsbedürftiges Interface





DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Hausmeisterschaften







Alte Besen kehren auch noch gut. Mit frischer Grafik buhlt zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung die Neuauflage des Klassikers um Ihre Gunst. Ein Spiel der Siedler-Serie wehrt sich über die Jahre standhaft, in Vergessenheit zu geraten. Egal, mit welchen neuen Ideen die Nachfolger protzen, die meisten Fans halten Die Siedler 2 bis heute für den besten Teil der Reihe. Ubisoft nahm sich das zu Herzen und produzierte eine Neuauflage des Titels, der - dem Schöpfer sei's gedankt - lediglich mit wenigen Änderungen gesegnet ist.

BEIM SIEDELN NICHTS NEUES?

Nach wie vor reißen Sie sich in der Kampagne mit den Römern Karte für Karte unter den Nagel, Ziel der zehn Schauplät-

ze, deren Landschaftstypen mit saftigen Wiesen, klaren Seen und in späteren Levels auch brodeinder Lava faszinieren, ist es jeweils, ein Portal zu erreichen, das Sie quasi ins nächste Level beamt. Handelt es sich anfangs noch um weitläufige Karten mit vielen Rohstoffen. nehmen Nubier und Asiaten Sie später in die Zange und es sind ausgedehnte Schiffs-Expeditionen vonnöten, um weitere Ressourcen zu erschließen. Die beiden gegnerischen Völker sind übrigens lediglich im freien Spiel oder im Mehrspieler-Modus wählbar

ALLER ANFANG IST LEICHT

Sie beginnen mit Ihrem Hauptquartier und pflanzen zunächst einmal eine Holzfällerhütte samt Sägewerk und einen Steinbruch in die Botanik, Ein Druck auf die Leertaste zeigt Ihnen geeignete Bauplätze für kleine (Holzfäller), mittlere (Wachturm) und große Gebäude wie Farmen an. Ist die Baustelle angelegt, flitzen die ersten Ihrer Untertanen vor die Haustür. Träger platzieren sich auf den Pfaden, mit denen Sie die Baustellen an das Wegenetz anschließen, das vom Hauptquartier ausgeht. Andere Siedler schwingen den Hammer und ziehen im Sekundentakt die Gebäude hoch. Das klappt aber nur, wenn genügend Baumaterial im Haupthaus vorhanden ist und der Transport zügig vonstatten geht. Der Wegebau ist auch in dieser Siedler-Neuauflage das wichtigste Element für den gelungenen Ausbau Ihrer Kolonie. Mit zwei, drei Mausklicks walzen Sie Stra-

ßen aus und setzen Fähnchen. um Teilabschnitte zu erstellen. Dort hocken dann Siedler und warten darauf, Ihren Krempel bis zum nächsten Stofffetzen zu schleppen.

KAMPF DER WIRTSCHAFT

So schälen sich mit der Zeit komplette Wirtschaftszweige aus dem Boden. Zur Getreidefarm gesellen sich Mühle und Bäckerei, Schweinezucht, Fischerhütte und Brunnen, um den Pixelmännchen das hungrige Maul zu stopfen. Ohne Futter läuft nämlich wie beim Autor dieser Zeilen nichts. Es kommen sonst aus den Bergwerken statt Kohle. Eisen und Gold nur Streik-Aufrufe - ohne diese Rohstoffe bringen es selbst die sonst so gemütlichen und friedlichen Siedler nicht weit. Ab der zweiten Kar-



te kämpfen Sie sich den Weg frei. Dann verschieben Wachhütten an den Enden Ihres Reiches die Grenzen nicht mehr ohne Kloppereien. Um den Gegner mit einer möglichst großen Streitmacht angreifen zu können, eignet sich die neue Funktion "Soldaten auslagern". Damit jagen Sie die faulen Säcke vom Landesinneren in die Militärgebäude an der Front. Jetzt wählen Sie das Angriffsziel und lehnen sich entspannt zurück: Die Schlachten laufen automatisch ab. Die Masse fährt den Sieg ein.

GIBT ES WAS NEUES?

Neu und praktisch: Beim Abriss von Gebäuden bekommen Sie fortan die Hälfte der Baukosten zurückerstattet und die Militärgebäude lassen sich ausbauen. Das alte Prinzip "Abriss und Neubau" ist somit hinfällig. Etwas langatmig sind die Kämpfe trotzdem geraten. Da hilft auch die maximal mögliche dreifache Beschleunigung des Spiels nur bedingt weiter.

Truppe mit mehr Klasse und Gut: Mit dem beigelegten Editor erstellen Sie nicht nur neue Karten, sondern machen auch die alten des Klassikers fit für Die nächste Generation. Der Programmfehler in der Importfunktion, der die Steinvorkommen "übersieht", soll pünktlich zum Erscheinen des Spiel mit einem Patch ausgebügelt sein. So oder so: Mit der gelungenen Neuauflage stehen Ihnen wieder viele gemütlich-wuselige Aufbaustunden ins Haus. Jippie! Marc Brehme

Info: www.diesiedler2.de

Ganz schön billig

Siedler-Fans dieser Welt: frohlocket! Ubisoft schmeißt am 7. September 2006 gleich zwei Versionen der neuen alten Siedler auf den Markt.



Die Standard-Version des Spiels auf DVD wechselt für 45 Euro den rechtmäßigen Besitzer. Aber die ist nur was für Geizkragen! Echte Fans legen einen Zehner drauf und schleppen die limitierte Edition nach Hause. Für Blondinen: Das Ding kostet 55 Flocken. Dafür bekommen Sie die Standard-Edition des Spiels und - tadaaa - eine Windows-XP-optimierte Version des Originalspiels von 1996. Außerdem dürfen Sie sich an einer hochwertigen. handbemalten Sammelfigur eines Spielcharakters der Romer erfreuen, nämlich an einem Träger.

MARC BREHME



Die Grafik der neuen Generation ist zeitgemäß aber nicht atemberauhend Aber bioße Optik war nie das, was Die Siedler ausgemacht hat. Zwar hat Ubisoft das Sucht erregende Spielprinzip mit ein paar Neuerungen aufgepeppt, trotzdem aber manches vergessen. Warum kann ich die Arbeit an Baustellen nicht pausieren, sondern muss meine letzten paar Bretter durch den Abriss der anderen Arbeitsstätten an die richtige Stelle jonglieren? Wo ist die Fortschrittsanzeige beim Ausbauen der Gebäude? Da geht noch was, oder?

Die Siedler 2: Die nächste Gen.

Ca. € 45,-TERMIN 7. September 2006 Aufbau-Strategie

GENRE Funatics/Blue Byte ENTWICKLER VERTRIEB Ubisoft USK-FREIGABE Ab 6 Jahren SPRACHE/TEXT **DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN** MINDESTENS

1,4 GHz, 512 MByte RAM, Grafikkarte mit 64 MByte und T&L-Unterstützung, Windows 2000/XP MEHRSPIELER-OPTIONEN

Geteilter Bildschirm und Hot-Seat ade! Bis zu sechs Snieler siedeln im Netzwerk oder Internet

PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEUERUNG 83% MEHRSPIELER 84% SPIELSPASSWERTUNG: 100-Nubier/Asiaten nur im Mehrspieler - 6-- 4%

Völker spielen sich exakt gleich - 34 Keine Baustellen-Priorität Schwache Hintergrundgeschichte

Zu geringer Zeitraffer Sich wiederholende Musil

SEHR GUT

Knuffine Aufbau-Strategie mit Kult-Charme und frischer Grafik, Ein gelungenes Remake.





Der schneidet gut ab



Mit geschärfter Klinge ziehen Sie erneut gegen viele Monster zu Felde. Heizen Sie den Viechern ein und besiegen Sie das Böse endgültig. Dumm gelaufen. Da vergammelt der Oberfiesling aus Dungeon Siege 2 tot zu Ihren Füßen und alles ist trotzdem Mist. Die Welt liegt in Schutt und Asche und die Bevölkerung schiebt Ihnen die Schuld für die Misere in die Schuhe. Zu allem Überfluss trottet schon der nächste Übeltäter heran. Also, Schwert umgurten und auf in den Kampf. Wer weiß, vielleicht fallen Ihnen die Leute ja wieder um den Hals, wenn der Kerl über den Jordan wandert.

AUS ALT MACH NEU

Fans des Hauptspiels fühlen sich in Broken World auf den ersten Hieb wohl. Grafisch hat sich nichts verändert, auch die Steuerung läuft wie von der Russenmafia geschmiert. Abgesehen von der frischen Story treffen Sie dieses Mal auf die neue Rasse der Zwerge. Die Kleinen hauen mit dem Beruf "Fist of Stone" kräftig zu. Auch in die Klasse der Blut-Assassine schlüpfen Sie auf der Suche nach massig neuen Gegenständen. Unterwegs kloppen Sie allerhand knackiges Getier weich, denn schießlich will sich Ihr Held ja verbessern und neue Spezialkräfte einsetzen.

WEGWEISER

Der Weg zum Finster-Fuzzi gestaltet sich als nicht allzu schwer. Da Sie stets einem linearen Pfad folgen, können Sie sich kaum verlaufen. Di-

> la Jogan hetioht Grillen gration

verse Nebenaufträge führen zu größerem Reichtum und mehr Waffen. Allerdings mussten wir feststellen, dass es kaum bessere Klingen zu finden gibt und sich der Krempel daher eher zum Verhökern eignet. Wer schon im ein Jahr alten Vorgänger wegen des miserablen Speichersystems fluchte, der macht in der Erweiterung damit weiter - die Entwickler änderten nichts. Ebenfalls völlig unverständlich, wieso noch immer die altbekannten Programmfehler aufpoppen. Beispiel: Taucht ein Monster auf, brechen Gespräche abrupt ab und Sie erfahren deshalb nie, was Ihr Gegenüber ausplaudern wollte. Ein weiterer Kritikpunkt: die Spielzeit. Die ist in etwa so lang wie ein Quickie auf der Discotoilette. Trotzdem ist Dungeon Siege 2: Broken

World eine vergnügliche Nummer, vor allem durch die interessante Geschichte und die vielen lustigen Charaktere, denen Sie auf Ihrem Trip begeg-Info: www.dungeonsiege.com



Dungeon Siege 2: Broken World

Ca € 20 TERMIN 22. August 2006 Action-Rollenspiel ENTWICKLER Gas Powered Games VERTRIEB Take 2 Ab 12 Jahren USK-FREIGABE SPRACHE/TEXT

1,8 GHz, 512 MByte RAM, 2,9 GByte HD, Windows XP mit Service Pack 1, Dungeon Siege 2

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

MEHRSPIELER-OPTIONEN Kooperativ, Classic-, Couple- und Party-Modus:

1 Spieler pro CD. PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG:

Schlechtes Speichersystem Zu geringer Spielumfang Zum Teil langweilige Kämpfe

Teilweise ausufernde Dialoge Ständige Klickorgie

EINZELSPIELER

85%

82%

100%

74

5%

4%

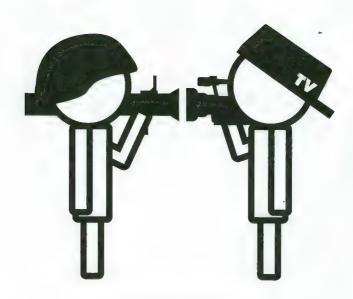
2%

2×

ANDREAS

Es macht Spaß, mal wieder in die actionreiche Welt von Dungeon Siege 2 abzutauchen. Die neue Geschichte motiviert und die vielen Kerle, die mir unterwegs begegnen, bringen Leben in die Bude. Dass ich aber nach knapp fünf Stunden bereits die Endsequenz betrachte, ist für ein Rollenspiel etwas mau. Als jemand, der die Weltherrschaft anstrebt, will ich natürlich immer mehr und mehr! Auch am Speichersystem hätten die Entwickler arbeiten, Programmfehler abstellen sollen Dennoch bereitet das Teil Freude





"NAHKAMPF."

www.jointtaskforce.de



















Eine tatsächliche Begebenheit gemixt mit einer geheimnisvollen Geschichten und witzigen Dialoge ergibt Qualität aus deutschen Landen.

"Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert", feixt Ihre Pixeldame Nina Kalenkow, nachdem sie einer Katze ein versalzenes Stück Pizza zum Fraß vorgeworfen und ein Handy an den pelzigen Hintern gepappt hat. Der Stubentiger huscht ins Haus und kurz darauf lauschen Sie dem Telefonat des Hausherrn, das die Diktiergerätfunktion Ihres Mobiltelefons aufgezeichnet hat. Nicht jedoch, ohne das High-Tech-Gerät vorher mit einem improvisierten Apfelpflücker aus dem Baum zu keschern. Auf den hatte sich "Agent Garfield" nämlich nach der Spionageaktion geflüchtet - und das Handy blieb im Baum hängen. Nein, das A-Team verpflichtete nicht Mc-Gyvers Schwester. Sie stecken mitten im neuen Adventure Geheimakte Tunguska.

SUCHSPIEL

In der digitale Haut von besagter Nina suchen Sie Ihren Vater, der spurlos verschwunden ist. Okay, ganz so spurlos nun auch wieder nicht. Als Sie sein Büro im Berliner Naturkundemuseum betreten, sieht es aus, als hätten es die berüchtigten Flodders gemietet. In dieser Unordnung übernehmen Sie die Mausherrschaft über Nina und bemerken sofort, dass Sie es mit einem klassischen Adventure zu tun haben. Per Linksklick navigieren Sie durch die Schauplätze, während Sie mit der rechten Maustaste Gegenstände erforschen, aufklauben oder benutzen. Besonders komfortabel: Deuten Sie mit der Maus auf einen Gegenstand, strotzt der Zeiger mit den bis zu zwei möglichen Aktionen. So bleiben Ihnen langwierige Ausprobier-Orgien erspart. Klasse!

EINE ECHTE SCHÖNHEIT

Ebenfalls auf der Habenseite verbuchten wir die optischen Reize von *Geheimakte Tunguska*. Müssten wir zwischen einem Sonderheft des *Playboy* mit Heidi-Klum-Motiven und *Tunguska* wählen, kämen wir in arge Bedrängnis. Dass 3D-Charaktere vor gezeichne-

ten zweidimensionalen Hintergründen umhertappen, ist nicht neu. Dass sie sich aber so gut in eine außerdem noch mit bewegten Objekten aufgepeppte Szenerie einpassen, hätten wir nicht erwartet. Hier fliegt ein Schmetterling durchs Bild, dort planschen Fische im Aquarium und in der alten Waldhütte in der namensgebenden Tunguska-Region strahlt das geheimnisvoll diffuse Licht sanft durch bewegte Zweige, die am oberen Bildschirmrand baumeln, Was Sie dort eigentlich verloren haben? Ihren Vater! Das sagten wir doch bereits. Der starrköpfige Wissenschaftler forschte seit Jahren an dem authentischen Vorfall, der am 30. Juni 1908 Zentralsibirien erzittern ließ. Als hätte Kollege Iscitürk einen Super-Döner entlassen, erschütterte auch dort eine gewaltige Explosion die Umgebung. Lesen Sie dazu auch den Kasten "Die haben einen Knall" Bei den Nachforschungen hilft Ihnen Max Gruber. der mit der deutschen Stimme von Mark Wahlberg säuselt. Gemessen am Flirtpotenzial, das

sich in den meist fluffigen und witzigen Dialogen darbietet, ist dieser aber eher hinter Ninas Hintern her als hinter dem seines verschollenen Kollegen. Deshalb hilft er Nina auch häufig aus der Patsche. Etwa dann, wenn sie in einem modrigen Behelfsknast zu verhungern droht und Sie als Spieler endlich einen Partnertausch vollziehen können. Lassen Sie den Tigertanga hängen, wir sprechen auch weiterhin vom Spiel. In Situationen wie dieser wechseln Sie per Mausklick zu Max, scheuchen ihn an Ninas Stelle durch die Pampa und tauschen auch schon mal Gegenstände mit ihr aus. Während Nina einen abseilt, nimmt Max ihn in Empfang. Am Ende eines Fallrohres nämlich. So baut Max ein Blasrohr, tunkt es in ein gefundenes Betäubungsmittel und schickt Ninas Wächter dank Türschlusspanik und einer tierischen Attacke ins Reich der Träume.

HIER KANNST DU WAS REISEN!

Im Laufe der im Test etwa elfstündigen Spielzeit konfrontiert *Geheimakte Tunguska* Sie nicht nur mit durchdachten





einen Knall

Am 30. Juni 1908 fällte eine Explosion mehr als 6.000 Quadratkilometer Kiefernwald in Zentralsibirien.

Der Rums mit der Zerstörungskraft von 2.000 Hiroshima-Bomben war im Umkreis von eintausend Kilometern zu hören. Augenzeugen sahen ein bläulich-weiß teuchtendes Objekt vom Himmel krachen. Einer 20 Kilometer hohen Lichtsäule folgte eine schwarze pitzförmige Wolke. In den folgenden drei Nachten war es in Eurona so. hell, dass man im Freien ohne Licht Zeitung lesen konnte. Bis heute ist ungeklärt, was die Tunguska-Katastrophe auslöste. Suchen Sie sich was aus: Ufo. Asteroid/Komet. Erdgas-Ausbruch, (natürliche) Nuklearexplosion, ein kleines schwarzes Loch ...

Rätseln in Berlin, Moskau, Kuba und Irland, Sie verschaffen sich auch Zutritt zu einer Irrenanstalt, spannen dem Zugführer der transsibirischen Eisenbahn unter die Klotür und spielen Krankenschwester für einen Eremiten in Tunguska. Männer in schwarzen Roben - und ohne Gesicht - tauchen immer wieder auf und sorgen für dezent geheimnisvolle Stimmung.

KOPFNUSSKNACKER

Obwohl auch klassische Schieberätsel etwa in Form einer Münzsammlung auftauchen. zerren die kaum am Spielspaß. Die Entwickler bauten Rätselhilfen wie die Anzeige aller Schlüsselstellen (Hotspots) per Leertaste sowie ein sich selbstständig füllendes Tagebuch ein. Hier springt Ihnen nach einer Spoilerwarnung die Lösung dieser Art Rätsel quasi mit dem nackten Po ins Gesicht. Die übrigen - manchmal etwas leichten - Kopfnüsse sind eine Mischung aus Recherche (Passwort für Papas PC knacken), Kombination von Gegenständen im Inventar (Orangensaft + Trockenfrüchte

+ Honig + Weißbrot = Marmeladenbrot") und Dienstbotengängen der Art: "Beschaff mir das, dann bekommst du jenes". Trotzdem hatten wir während des Tests einige kurze Hänger, die sich auch mit Viagra nicht beheben ließen. Wahrscheinlich kommen nur Medizinstudenten auf die Idee, Ammoniak mit einem Handventilator in ein Fallrohr zu pusten, um Menschen aufzuwecken, oder Physikstudenten auf den Einfall, ein Katapult... aber das finden Sie schon selbst heraus. Marc Brehme

Info: www.tunguske-geme.de





So wenig zu meckern und doch kein Neunziger? Okay, die schicken und übersichtlichen Schauplätze und Zwischensequenzen im Stil eines Actionfilms bringen Tempo und Atmosphäre ins Spiel. Auch handwerklich ist Geheimakte Tunguska kaum etwas vorzuwerfen. Trotzdem hatten wir uns farbenfrohere Charaktere und eine weniger platt aufgelöste Geschichte gewünscht. Denn das Ende kam - wie die meisten Männer - viel zu schnell und lässt Raum für Spekulationen Oder eine Fort-

setzung ...? Da wären wir sehr gern dabei!

MARC BREHME



Geheimakte Tunguska

Ca. € 40,-TERMIN 1. Sentember 2006

| Adventur |
|----------------------------|
| Animation Arts/Fusionspher |
| Deep Silve |
| Ab 6 Jahre |
| Deutsc |
| DN GESCHNITTEN Nei |
| |

500 MHz, 128 MByte RAM, 2,2 GByte HD, 16-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nix da. Die Geheimakte von Tunguska müssen

| die action aeroat entachtoasem. | |
|---------------------------------|-------|
| PREIS/LEISTUNG | 83× |
| BRAFIX | 87× |
| SOUND | 84× |
| STEUERUNG | 89% |
| MEHRSPIELER | · No. |

SPIELSPASSWERTUNG:

- 100 Einige unlogische Rätsel Sprachausgabe wenig dynamisch
- Stereotype Charaktere 3% Verbesserungswurdige Animationen 2% Einige sehr kleine Gegenstände

SENR GUT Klassisches Point-& Klick-Adventure mit



1%











Die für gnadenlosen Realismus bekannte Spieleschmiede Simbin weicht mit dem zweiten Teil nur minimal von der harten Linie ab.

Um es gleich vorweg zu nehmen: GTR 2 ist kein Ding für Durchschnittszocker. Wer mit dem neuen Streich der Rennsimulation Spaß haben will, sollte trotz zuschaltbarer Fahrhilfen entweder eine masochistische Ader oder das Nervenkostüm von Mohammed Atta besitzen. Am besten beides.

ALTE TUGENDEN

GTR 2 ist der dritte Streich des ursprünglich aus der Modderszene stammenden Entwicklerteams. Während man in GT Legends mit bildhübschen Oldtimern die Straßen unsicher machte, widmet sich Simbin

in GTR 2 wieder der aus dem ersten Teil bekannten FIA GT Serie. Sie düsen also mit modernen Touren-Flitzern durch den knallharten Rennalltag. Einen Karriere-Modus wie in GT Legends gibt es nicht. Laut Hersteller hagelte es heftige Kritik, dass die gestrickte Geschichte unrealistisch sei und das ansonsten so authentische Spiel abwerten würde. Statt es besser zu machen, hätte da vermutlich jeder den Modus komplett aus dem Programm geworfen. Simbin kontert dafür mit einem noch ausgeklügelteren Meisterschaftssystem, das Sie bestimmt genauso in den Bann zieht wie eine gute Rahmenhandlung. Seltsam nur: Eine aktuelle Lizenz fehlt und die Wettbewerbe beziehen sich ausschließlich auf die Saisons

2003 und 2004. Deshalb lassen sich die aktuellen GT-Modelle auch nicht blicken. Das liegt wohl daran, dass die einst unbeachtete Rennklasse einen gewaltigen Popularitätsschub bekam und die Lizenzpreise entsprechend nach oben korrigiert wurden.

BLEIB LOCKER

Soweit so gut, doch was ist wirklich dran am neuen Titel? Auf den ersten Blick fallen sofort die optisch aufgepeppten Rennwagen auf. Mehr Details, mehr Spiegelungen und noch mehr Stellen, die sich bei Unfällen verformen. Überhaupt ist das Schadensmodell einer der Punkte, an denen Simbin am meisten geschraubt hat. So wirken sich Schäden stärker auf das Fahrverhalten aus

und nach mehreren Kollisionen sieht die geliebte Karre wesentlich schlimmer aus als es noch in GTR der Fall war. Wenn Sie mit ordentlich Karacho in einen Gegner schießen, wirbeln Karosserieteile hoch in die Luft und bleiben störend auf der Strecke liegen. Apropos Strecke: Nach einigen Runden sieht man deutlich den Reifenabrieb auf dem Asphalt. Das es sich dabei nicht nur um optische Feinkosmetik handelt, merken Sie spätestens, wenn Sie das erste Mal auf einer "gummierten" Oberfläche wegrutschen und begleitet mit einem "Huch, das war letzte Runde aber noch nicht da!", in die Botanik donnern. Das ist nur eine von vielen Feinheiten, die GTR 2 so verdammt lebensecht machen. Weiteres



sind Ihre Reifen noch kalt, der Wagen lässt sich noch nicht geschmeidig steuern und neigt zum Ausbrechen. Mit diesem Manko haben aber nicht nur Sie zu kämpfen: Wer die Konkurrenz beobachtet, merkt schnell, dass die anderen Piloten am Anfang des Rennens die gleichen Probleme haben.

ZUGABE! ZUGABE!

>In der Disco nerv

Abseits der Strecke hat sich nicht viel getan. Die Umgebungen sind nach wie vor trist und die Gebirge am Horizont wirken wie aus dem Bitmap-Zeitalter. Da jede Unaufmerksamkeit meist einen Abstecher ins Kiesbett nach sich zieht, haben Sie aber eh kaum Zeit, das Drumherum zu bestaunen. Auch die neue animierte Boxencrew sieht nicht wirklich lecker aus. Richtig fein, sehen nur die die 140 Autos (in GTR gab es 70 Wagen) aus. Dafür ist der satte Sound allgegenwärtig. Mit Grollen und Blockern

das Renngeschehen optimal. Vor den Rennen können Sie nahezu iede Kleinigkeit an Ihrem Wagen justieren. Da viele der Fachwörter nicht im Handbuch vorkommen, ist der Feintuningbereich nur etwas für ausgesprochene Auto-Freaks - genau wie das 24-Stunden-Rennen von Spa. Hier kommt das neue, dynamische Wettersystem besonders gut zur Geltung, bei dem sich Regen und Sonnenschein realitätsnah abwechseln. Ralph Wollner Info: www.gtr-game.com

RALPH

GTR 2 ist ganz großes Kino. Aber das wahr ja auch kaum anders zu erwarten. Ohwohl die Optik den hohen Standard des restlichen Spiels nicht halten kann, macht der Titel unglaublich viel Spaß. Das umfangreiche Tutorial in Form einer Fahrschule führt Neutinge behutsam ein. Insgesamt hat GTR 2 alles, was ein Spitzenspiel ausmacht: einen großen Umfang, enorme Snieltiefe und einen Suchtfaktor der sich gewaschen hat. Meine besondere Empfehlung: Sie sollten wegen der tollen Force-Feedback-Effekte unbedingt ein Lenkrad nutzen.



GTR 2

PREIS Ca. € 50,-TERMIN 14. September 2006

| GENRE | Rennspi |
|-----------------|------------------------|
| ENTWICKLER | Simb |
| VERTRIEB | 10tacle/Ata |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkur |
| SPRACHE/TEXT | Deutsi |
| DEUTSCHE VERSIG | ON GESCHNITTEN No |

MINDESTENS 1,3 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win

belastbare Gemüter.

2000, DirectX 8.1 kompatible Grafikkarte MEHRSPIELER-OPTIONEN

Alle Autos, Strecken und Wettbewerbe via Netzwerk Direct IP und Internet-Lohby

| PREIS/LEISTUNG | 87× |
|---------------------------------|-------|
| GRAFIK | 2 4 2 |
| SOUND | 90× |
| STEUERUNG | 94 |
| MEHRSPIELER | 88× |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100 . |
| Triste Streckenumgebungen | - 5% |
| Kein Karriere-Modus | - 3× |
| Stellenweise sehr frustrierende | |
| Momente | - 3% |
| Keine ausreichende Erklärung | |
| uan Eaghbanaiffan | 9 |



FIA gewinnt

Wenn man einen genauen Blick auf die FIA-GT-Klasse wirft, merkt man, wie eng sich GTR 2 an das große, reale Vorbild anlehnt.

Bei der FIA GT Championship nehmen ausschließlich Grand-Touring-Autos teil, die in zwei Rennklassen eingeteilt sind. Die eine umfasst die Wagen zwischen 600 und 640 PS (GT1-Klasse), der kleinere Bruder bringt die 450-PS-Autos an den Start. Beide Klassen gibt es mit allen Original-Modellen auch bei GTR 2. Die Wettkampfe ziehen sich ähnlich wie bei der Formet 1 über ein gesamtes Wochenende. Egal ob freies Training, 20-minutige Qualifikationsrennen oder Warm-up Runden, bei GTR 2 läuft alles so ab wie in der Realitat.

WOLLNER





EINZELSPIELER

Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow











Ob sensibler Krüppel mit Scherenhänden, durchgeknallter Peter Pan-Erfinder oder metrosexueller Pirat - Johnny Depp hat ein Faible für besonders bizarre Filme und Charaktere. Im digitalen Ableger zu seinem aktuellen Film Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow ging uns der sonst so sympathische Depp total auf den Sack. Denn der Tucken-Pirat ruckelt und kämpft sich zusammen mit seinen Mitstreitern Will Turner und Elizabeth Swann durch äußerst

hässliche Schauplätze, die nur entfernt an die Filmvorlage angelehnt sind. Das Spielprinzip ist sehr simpel und dementsprechend öde: Sie vermöbeln mit Säbeln und Wurfbomben Massen von feindlichen Soldaten und Geisterpiraten. Je nach Bedarf schalten Sie zwischen Jack Sparrow und einem seiner Begleiter hin und her. An manchen Stellen sind sogar individuelle Fertigkeiten gefragt: So muss Orlando Bloom alias Will Turner mit einem Seil ein verschlossenes Tor öffnen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Die hakelige Steuerung, die veraltete Grafik und altbackene Spielverlauf nagten auf Anhieb an unseren Nerven. Die wenigen bemerkenswerten Details sind der Koop-Modus und die deutsche Synchronstimme von Johnny Depp. Unterm Strich bleibt die Empfehlung: Machen Sie sich nicht zum Depp - gehen Sie ins Lukasz Ciszewski Info: pirates.bethsoft.com

gentlich umkippen müssten. Man sollte Bugs verbieten. Ach ja: nicht kaufen! PREIS/LEISTIING

Es gibt Dinge, die ich nicht verstehe. Warum

Menschen die CSU wählen oder warum Gegner

in Fluch der Karibik: Die Legende des Jack

Sparrow immer noch in der Gegend herumste-

hen, obwohl ich sie vermöbelt habe und sie ei-

GRAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER HERSTELLER

MINDESTENS 800 MHz, 256 MByte RAM, WinXP/2000

Age of Pirates: Caribbean Tales



Spätestens seit dem Kinofilm Fluch der Karibik 2 ist eine Piratenhysterie ausgebrochen. Klar, dass da entsprechende PC-Spiele auch abräumen wollen. Im Rollenspiel Age of Pirates schlüpfen Sie in die Rolle eines wahlweise weiblichen oder männlichen Nachwuchspiraten und durchkämmen kleine Hafenstädte nach Aufträgen wie Eskorten oder Warentransport. Die verdienten Moneten stecken Sie in Ausrüstung fur sich und für Ihr Schiff. Lassen sich bestimmte Aufgaben nicht friedlich lösen, ziehen Sie Ihren Säbel und räumen die Kontrahenten aus dem Weg. Auf dem Wasser läuft es ähnlich ab, nur sind hier Kanonen statt Fechtwaffen im Finsatz Schön-Die Gefechte mit Gesetzeshütern und Piraten kommen dank netter Grafik gut rüber. Weniger schön: Die Steuerung ist so verkorkst,

dass vermutlich selbst erfahrene Seeräuber vom Schlage eines Henry Morgan die schwarze Piratenflagge frustriert durch die weiße Fahne ersetzen und entnervt aufgeben würden. Die Aufgabenstellung bleibt wegen der unlihersichtlichen Menlinherfläche oft unklar. Die interessante Thematik hätten die Entwickler besser ausschöp-Info: www.ageofpiratesthegame.com

GRAFIK SHIINE STEHEDHNO MEHRSPIELER EINZELSPIELER GENRE Rollegspie MINDESTENS 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 4,1 GByte HI

BEFRIEDIGENE

Hui Buh das Schlossgespenst



Das Spiel zum gleichnamigen Film ist in der Tat gruselig: Grafiken aus der PC-Steinzeit und ein Spieldesign, das nach dem x-ten Tetris-Klon keinen mehr juckt. Der Titel präsentiert sich aus einer comicartigen 2D-Isoansicht, die das Schloss und die nähere Umgebung auf die Mattscheibe zaubert. In GRAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER MINDESTENS 550 MHz, 128 MByte RAM, 45 MByte HD

jedem Level haben Sie einen Startpunkt und ein Ziel. Sinn ist es, dem Gespenst mittels Puzzleteilen einen Weg durch das Szenario zu bahnen. Sind Sie zu langsam, schnappen Geisterjäger Hui Buh, Das macht genau 15 Minuten lang Spaß.

Info: www.gamepueblo.com

Die wilden Fußball-Kerle

Eventuell kennen Sie ia die Film-Reihe Die wilden Kerle mit den penetranten Kindern von Schauspieler Uwe Ochsenknecht in den Hauptrollen. Falls nicht, auch nicht schlimm. Es geht dort um eine Gruppe Dreikäsehochs, die sich mit Farbe anmalen und gegen andere, deutlich dickere Kinder Fußball spielen. Die wilden Fußball-Kerle: Die schwarze Fahne - Wilde Schlacht am Teufeltopf ist eine Ansammlung von Minispielchen, die schlimm aussehen und sich unfassbar schlecht steuern lassen. Geben Sie die 20 Euro lieber einem Obdachlosen. Lukasz Ciszewski Info: www.diewildenkerle.de/schwarzefahne



GRAFIK

MINDESTENS 500 MHz. 64 MByte RAM. 50 MByte HD

Midnight Synergy Games Collection Dark Vampires



Wirklich bekannt kommen Ihnen die Titel der Midnight Synergy Games Collection sicher nicht vor. Es handelt sich dahei um siehen mal mehr, mal weniger umfangreiche Geschicklichkeits- und Actionspielchen, die eine kleine kanadische Spieleschmiede names Midnight Synergy per Internet vertreibt. Uns geschulten Fachmännern sind die Werke des Firmengründers Patrick Maidorn natürlich nicht unbekannt. So testeten wir schon in der Ausgabe 11/2002 den Retro-Shooter Intensity XS: Recharge (56%) und in Heft 1/2003 das Rätselspiel Wonderland (62%). In der Spielesammlung befinden sich weitere Ableger dieser beiden Serien. Return to Wonderland, Wonderland Secret Worlds und Intensity XS bieten größtenteils neue Levels. Mit Frazzled (Tetris in 3D) und Colony (Schach-Klon mit Kugeln)

erwarten Sie zwei waschechte Geschicklichkeitsspiele. Was sich ebenfalls gewaschen hat, ist der Preis: Mit Porto knapp 70 Dollar, also um die 56 Euronen, verlangen die Macher für die Sammlung. Wer viel Geld hat und auf simple Spiele mit altbackener Optik steht, erfährt unter www. midnightsynergy.com/collectioninfo, wie er schnell an die Midnight Synergy Games Collection herankommt. Lukasz Ciszewski Info: www.midnightsynergy.com

| REIS/LEISTUNG | 12x | BEFRIEDIGEND |
|---------------|--------------|------------------|
| RAFIK | 41% | 000 |
| OUND | | 121 |
| TEUERUNG | 60s | 7 59 |
| EHRSPIELER | - | EINZELSPIELER |
| ENRE | | Action-/Denkspie |
| ERSTELLER | | Midnight Synerg |
| REIS | MO. 77 MAGE: | Ca. € 56, |



Sie sind Jack Winters, der größte Vampirjäger vor dem Herrn! Das will uns zumindest die Verpackung von Dark Vampires: The Shadow of Dust einreden - im Spiel ist von einer Story allerdings nichts zu sehen. Sie ballern sich mit drei Waffen nonstoo durch hässliche Mini-Levels, bis Sie oder alle Gegner verstorben sind. Der detaitlierte Ablauf sieht so aus: Alle töten, Ladebildschirm, alle töten, Ladebildschirm, alte töten – und dann darüber ärnern, dass man für diese Kacke sechs Euro bezahlt hat. Peinliche Kollisionsabfrage und null Abwechslung heißen Ihre treuesten Begleiter, Das haben Bracula und Konsorten wahrlich nicht verdient! åhmet Iscitürk Info: http://wolfgroup.de

| LKEIS/FEISIOMA | UNDENUGEND |
|-------------------------------|--------------------|
| GRAFIK III-JUNE | 40 |
| SOUND | |
| STEUERUNG 555 | % |
| MEHRSPIELER | EINZELSPIELER |
| GENRE | Ego-Shooter |
| | group/Turbo Games |
| PREIS | Ca. € 6,- |
| MINDESTENS 1 GHz A6 MRuge RAM | Wings 189 MRute HD |

Wave Ball



"Der Spielhallen-Klassiker Arkanoid hat einen würdigen Nachfolger gefunden!" Steht zumindest auf der Verpackung von Wave Rall Oh dem wirklich so ist konnten wir nicht herausfinden. Wir haben das Spiel auf vier verschiedenen Rechnern installiert, alle möglichen Festplatten-Partitionen ausprobiert, Treiber aktualisiert, Treiber gelöscht und ältere installiert – und trotzdem bekamen wir Wave Ball nicht zum Laufen. Ärgerlich, da es sich dabei um die in den Läden stehende Verkaufsversion handelt. Wir fragten beim Verleger nach, der der Sache auf den Grund gehen wollte und sich bis Redaktionsschluss nicht mehr meldete. Geniale Taktik! Ahmet Iscitürk Info: www.peppergames.de

| PREIS/LEISTUNG | AND PART | UNBEKANNT |
|------------------------|----------------|-------------------|
| GRAFIK | 185 V86 | PHAY WATER |
| SOUND | 100 | 1 4 |
| STEUERUNG | 788 | □ %-3 |
| MEHRSPIELER | 3798 | EINZELSPIELER |
| GENRE | ************* | Action |
| HERSTELLER | Рер | per Games/Novitas |
| PREIS MINDESTENS 60 | IN MINT AL MIR | vte RAM, Win 98SE |

Bliss Island



Bliss Island wie sieht aus wie ein Kinderspiel: quietschbunte Blümchen, runde Früchte mit aufgemalten Gesichtern, lustiges Säuglingslächeln im Hintergrund. Ein putziges Wesen mit der Optik einer halben Katze mit Staubsaugerschlauch zwischen den Augen verschießt Wolken auf Steinblöcke, Äpfel und Blumen, Wenden Sie sich nicht so schnell von diesem Spiel ab: In 90 Levels erwarten Sie zwar keine snektakulären Aufgaben, dafür aber iede Menge actionreicher Puzzles. Beispiel: Ihr Puschel-Wuschel sitzt breitbeinig im unteren Bildschirmbereich. Neben ihm reißt eine Riesenkugel ihr Maul bis an die Ohren auf. Wie im echten Leben gehört das natürlich gestopft. Deshalb rollt von oben Fallobst, das Sie mit gezielten Schüssen direkt in den Mund des Riesendings lenken. Zwischendurch herabfal-

lende Spinnen befördern Sie dagegen in das zugehörige Netz. Simpel? Mitnichten! Mit steigendem Level zieht auch der Schwierigkeitsgrad an. In unserem Beispielpuzzle kamen Krabben ins Spiel und warfen die Früchte und Spinnen aus ihrer Bahn, Klingt albern, entpuppt sich spielerisch aber als fordernd. Schade nur, dass es lediglich fünf Rätselvarianten gibt. Lust auf mehr machen die Aufgaben trotzdem. Alexander Frank Info: www.funsta.de/bliss.php

PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER

HERSTELLER MINDESTENS 800 MHz 128 MRyte RAM 100 MRyte HD

Heroes of WW 2

Sie sind Anhänger von Flugsimulationen? Sie interessieren sich für die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs? Sie wollen diese Vorlieben kombinieren und mal so richtig Spaß am Computer haben? Dann machen Sie bitte einen ganz großen Bogen um Heroes of WW 2! Denn schon im vergangenen Jahrtausend sahen Action-Spiele attraktiver aus. Neben der schlimmen Grafik geht uns die überaus unlustige und viel zu direkte Steuerung auf den Sack. Jede kleine Bewegung der Maus lässt Ihren Flieger lächerlich in der Luft tanzen. Finger weg! Lukasz Ciszewski Info: www.contendo.co.uk



Pac-Man World 3



Computerspiele wirken sich negativ auf die Jugend aus. Der Klassiker Pac-Man zum Beispiel: Bei monotoner Elektro-Mucke irrte man durch dunkle Gänge und fraß Pillen. Heutzutage sehen Sie das in jeder Techno-Disco. Die gelbe Kugel hat sich jedoch weiterentwickelt, In Pac-Man World 3 hüpfen

| 0 | | |
|----------------|----------------|---------------------|
| PREIS/LEISTUNG | 60% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 74% | Ca.Va |
| SOUND | 65% | |
| STEUERUNG | 77% | 45 |
| MEHRSPIELER | | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Nar | nco/Electronic Arts |
| PREIS | | Ca. € 40,- |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MBy | te RAM, 3 GByte HD |
| | | |

Sie in drei Dimensionen durch farbenfrohe Levels, stopfen sich mit allerlei Früchten voll und treten Geistern und anderen Geonern in den Allerwertesten. Die ersten Spielminuten sind kurzweilig und unterhaltsam, danach odet die Hüpferei dezent an. Alexander Frank Info: www.namco.com/games

Star Wolves 2











Das Weltall, unendliche Weiten ... Drei Parteien streiten um die Vorherrschaft in der Galaxis. Zwölf Jahre nach dem Ableben des Roten Korsaren aus dem ersten Teil stehen Sie im Nachfolger zum Weltraum-Rollenspiel Star Wolves vor einem fast leeren Charakterbaum, Diesen füllen Sie mit gewonnenen Erfahrungspunkten für Missionen und Aufträge. Wie im Vorgänger verläuft die Geschichte nicht linear. Sie entscheiden sich für eine der Seiten und treiben die Entwicklung Ihrer Charaktere voran. Die Aufträge verlaufen nach einem ähnlichen Muster. So schweben Sie etwa auf Anweisung eines Handelspostens quer durch den Orbit und sammeln verlorene Güter einer abgeschossenen Raumfähre ein. Anrückende Gegnerschiffe plätten Sie per Laser und Raketen. Was sich einfach anhört, geht dank der alles andere als intuitiven Spieloberfläche erst nach gehöriger Einarbeitungszeit in

Fleisch und Blut über Navigieren Sie Mutterschiff und Helden aber erst mal sicher durch das All, stellt sich durch die große Handlungsfreiheit in Verbindung mit einer passenden Musik und der brauchbaren Grafik allmählich eine dichte Atmosphäre ein, Käme die Geschichte nicht gar so träge in Fahrt, hätte Star Wolves 2 die Klasse seines Vorgängers erreicht. Trotzdem ein gelungener Zeitvertreib. Alexander Frank Info: www.starwolves2.de

rung herum. Aber die Metal-Mucke rockt! PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEHERUNG MEHRSPIELER Action-Rollensniel

HERSTELLER

Aliens zu Breimasse verarheiten und mit der

erbeuteten Kohle das eigene Raumschiff auf-

möbeln, klingt nach einem Vergnügen kosmi-

schen Ausmaßes. Doch ehe Sie in Star Wol-

ves 2 die Falschparker von den Saturnringen

abschleppen, ärgern Sie sich mit der Steue-

MINDESTENS 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GBy

Feuerwache - Mission: Leben retten



In Feuerwache - Mission: Leben retten erwar- chen verschwinden dauernd hinter Wänden ten Sie jede Menge spannender Einsätze wie Flugzeugabsturz, Orkanschaden oder Erdbeben, ein packender Sound sowie eine aufwändige Grafik mit spektakulären Katastropheneffekten. Das sagt die Verpackung, Der heimische Monitor präsentiert jedoch ein völlig anderes Bild: potthässliche Pixelhaufen, bei den im Vergleich Persönlichkeiten wie Dirk Bach oder Quasimodo optisch höchst attraktiv wirken. Der Sound hört sich wie Daniel Küblböck auf Drogen an und die Geschichte ... ja, die Geschichte ist nicht vorhanden. Sie retten Leben diverser Feueropfer in acht langweiligen Einsätzen und denken die ganze Zeit daran, ihrem eigenen ein Ende zu setzen. Wenn Sie vom Suizid absehen, treibt Sie die Steuerung in den Wahnsinn. Ihre Feuerwehrmänn-

und Passanten. Um Sie auszuwahlen, beklicken Sie etwa die Hälfte der BOOx600 hohen Auflösung. Kaufen Sie dieses Höllenwerk bitte nur für Ihre Freunde und auch nur dann, wenn Sie diese schnellstmöglich loswerden möchten. Genre-Liebhaber greifen lieber zu Emergency 4 oder Fire Department 3. Die machen's optisch und spielerisch besser. Alexander Frank Info: www.the-games-company.com

| PREIS/LEISTUNG | 24% | UNGENÜGEND |
|------------------|-------------|--------------------|
| GRAFIK | 27% | |
| SOUND | 25% | |
| STEUERUNG | 44% | 4 % |
| MEHRSPIELER | | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Simulation |
| HERSTELLER | | ne Games Company |
| PREIS | | Ca. € 30,- |
| MINDESTENS 1,2 G | Hz, 128 MBy | te RAM, 1 GByte HD |

Pacific Storm



Pacific Storm ist genau wie die PC ACTION ein Hybrid. Während Ihr Lieblingsheft eine Mischung aus Spiegel und Mad darstellt, ist Pacific Storm ein Mix aus Echtzeit-Strategie und Flugsimulation. Sie finden sich im virtuellen Zweiten Weltkrieg wieder und kommandieren auf einer Taktikkarte wahlweise japanische oder amerikanische Truppen hin und her. In regelmaßigen Abstanden erhalten Sie von Ihrer Regierung Aufgaben und bauen beispielsweise Luftschutzbunker auf einem Ihrer Stützpunkte im Pazifik oder erweitern Ihre Streitkräfte. In Gegenden, wo es dann richtig zur Sache gehen soll, schalten Sie in den dreidimensionalen Action-Modus und übernehmen die Kontrolle von Kampffliegern. Zwar kann dieser Modus nicht mit Vollpreis-Flugsimulationen mithalten. Laune macht es trotzdem.

auch wenn die Steuerung recht kompliziert und hakelig ausgefallen ist. Witzig: Durch Ihre Entscheidungen verändern Sie die historischen Begebenheiten des Krieges. Optisch präsentiert sich der Titel unspektakulär, die taktische Tiefe macht dies aber wieder wett, Taktik-Anhänger, die keine Abneigung gegen Steuerknüppel haben, sollten ruhig mal einen Blick auf Pacific Storm werfen Lukasz Ciszewski















Jeden Monat mehr Electronic Entertainment, Für Zuhause, Und unterwegs.



Für Augen, Ohren, Herz, Und Hirn, Für heute. Und für morgen.











Parkan 2











Jetzt reiß ich dich in Stücke. Affenmensch!", kreischt der Roboter ähnlich schauspielerisch überzeugend wie Fritzchen Hempel von der Theatergruppe der Grundschule in Baunatal-Knallhütte. Währenddessen stakst der Augsburger-Puppenkiste-Blechheini mangels künstlicher Intelligenz stur rückwärts, tappt versehentlich in einen Aufzug und entschwindet. Oje, was sind die Gegner dämlich! Um ehrlich zu sein, macht das ganze Spiel keine gute Figur.

Wo die Ansätze doch prima sind: In Parkan 2 fliegen Sie einerseits ballernd durch den Weltraum, andererseits ist Ihr Recke zu Fuß oder auch mal in einem Panzer unterwegs, wenn er auf Planeten landet. Dazu gesellt sich ein Wirtschaftsteil: Sie können in satten 500 Sternensystemen Handel treiben und etwa Ihre geliebten Raumschiffe ausbauen. Doof ist nur, dass Masse bekanntlich nicht Klasse ist. Parkan 2 erreicht weder die Spannung von Darkstar One

oder Freelancer bei den Weltraumgefechten noch den wirtschaftlichen Tiefgang von X2. Weil Sie ferner eine seltsame Story und einen nebulösen Spielverlauf, eine kleinteilige Fitzel-Benutzeroberfläche, durchschnittliche Technik und diverse Programmfehler geboten bekommen (da wird schon mal ein Planet plötzlich unsichtbar, von Abstürzen ganz zu schweigen), lassen Sie besser die Finger davon. Info: www.frogster-interactive.de

Parkan 2. du bist klassel Kreisklasse. Von den objektiven Macken abgesehen, fühlt sich dieser Titel an wie Rudi Carrett: kalt und unlebendig. Vielleicht mögen sich einige Enthusiasten freudig in das 1.000-Tasten-Spiel reinfummeln. Aber warum sollte ich? Für schlappe 20 Euro krieg ich doch Freelancer und X2.

PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEUERUNG MEHRSPIELER HERSTELLER PREIS MINDESTENS 1,5 GHz, 512 MByte RAM, WinXF

Das Eulemberg-Experiment



Ob Sie es als Professor Adam Quinn schaffen. einen Mord aufzuklären, wenn Sie sich mit der unendlichen Gemütlichkeit eines Martin "Maddin" Schneider durch verwaschene Schauplätze klicken, die mit Gegenstanden überfüllt sind? Wenn Sie Pixelcharaktere ewig mit minutenlangen Dialogen zu über-

| PREIS/LEISTUNG | MANGELHAFT |
|----------------------------|-----------------------------|
| GRAFIK W | |
| SOUND | |
| STEUERUNG WYZ | % |
| MEHRSPIELER | EIMZELSPIELER |
| GENRE | Adventure |
| HERSTELLER Artematica Ente | rta nment/Most Wanted Games |
| PREIS . | Ca. € 45,- |
| MINDESTENS 733 MHz. 128 | MByte RAM, 700 MByte HD |

flüssigen Themen zutexten, nervt das irgendwann. Später rätseln Sie auch mit Adams Freundin Laura. Wir rätselten übrigens ebenfalls. Nämlich, warum man seine sauer verdiente Kohle nicht lieber für Tunguska (S. 116) ausgeben sollte? Marc Brehme Info: www.das-eulemberg-experiment.de

Paradise



"Ich will nicht ins Paradies", sangen einst die Toten Hosen. Ein Omen? In das Spiel Paradise will nämlich auch niemand rein, nicht mal ausgehungerte Adventure-Fans. Die staubtrockene Geschichte um blasse Charaktere ist nur was für Jenseits von Afrika-Fans: Die Geschichte ist zäher als klebriger Sirup. Und wenn sie an Fahrt gewinnt, ist das Spiel schlagartig zu Ende. Bis dahin suchen Sie in der unattraktiven Grafik nach lächerlich kleinen Interaktionspunkten. Beispiel gefällig? Um einen Krug mit Wasser zu füllen, gehen Sie an ein meterlanges Schwimmbecken. Nur an einer einzigen, winzigen Stelle können Sie Wasser schöpfen. Logo, oder? Ahnliche Logiklucken vermiesen viele Rätsel. Zur Lösung gelangen Sie mittels stupidem Trial-and-Error-Prinzip. Neben den Augen malträtiert Paradise MINDESTEI

Ihre Ohren mit einer langweiligen Musikuntermalung, die sich bereits nach fünf Minuten wiederholt. Die ellenlangen, stinklangweiligen Dialoge beseitigen die Probleme Schlafgestörter im Hauruck-Verfahren. Designer Beneit Sokal hat mit Syberia 2 (PC ACTION 7/2004: 74%) solide Adventure-Kost kredenzt, Paradise ist in allen Punkten ein Rückwärtsschritt Stimmt nicht nanz -22 Schritte rückwärts. Manuel Grundmann Info: www.paradise-game.com

| PREIS/LEISTUNG | 6 55× | AUSREICHEND |
|----------------|--------------------|-----------------|
| GRAFIK | 2.75 | |
| SOUND | 58% | |
| STEUERUNG | 45x | |
| MEHRSPIELER | | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Adventure |
| HERSTELLER | White Bird | Productions/Dtp |
| PREIS | | Ca. € 40,- |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MByte | RAM. 2 GByte HD |

Roller Coaster Mania 2



Rauf und runter, auf und ab ... nein, wir meinen nicht Matratzensport, sondern Achterbahnen. In Roller Coaster Mania 2 bauen Sie die verzweigten Höllengerate selbst und steigen danach sogar ein - natürlich nur virtuell. Klingt lustig, doch der Bau der Anlagen entpuppt sich aufgrund der hundsmiserablen Info: www.incagold.de

PREIS/LEISTING GRAFIK SOUND STEHERUNG MEHRSPIELER

RERSTELLER MINDESTENS 333 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD

Steuerung als Folter. Auch die anschließende Fahrt ist so spannend wie einem Baum beim Wachsen zuzusehen. Wer einen Wirtschaftspart erwartet, wartet umsonst. Sparen Sie sich das Geld und spielen Roller Coaster Tycoon 2 von unserer DVD. Andreas Bertits



Echte Schlägertypen

Source-Engine, Comic-Optik, unverbrauchtes Spielprinzip: Ein Steam-Spiel versetzt Sie in ein mörderisches Komplott auf hoher See.

Eine typische Kreuzfahrt: Passagierkabinen, Bordrestaurants. Maschinenräume, Billardtische - auf Dauer bestimmt langweilig! Aber nicht, wenn Sie als Auftragskiller unbemerkt Ihrem Tagewerk nachgehen. Der Clou: Ihr Opfer - eine Dame mittleren Alters - verfolgt mit einem Küchenmesser einen Passagier aus der Kajüte 13. Dieser wiederum schwingt gerade seinen Golfschläger gegen den Schädelknochen einer jungen Dame, die sich mit einer Axt wehrt. Jeder ist Mörder und

gleichzeitig Opfer. The Ship ist ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel.

MIT DER GABEL AUSTEILEN

Sie schlüpfen in die Haut eines zufälligen Bordgastes, ihr Ziel besteht darin, einen anderen, vorherbestimmten Passagier unbemerkt zu meucheln. Sie kennen nur den Namen der Zielperson sowie ihren Aufenthaltsort vor rund 30 Sekunden. Schnappen Sie sich einen Gegenstand wie Nudelholz, Brieföffner, Schraubenzieher oder Suppentopf und missbrauchen Sie diesen als Mordwerkzeug. Je ungewöhnlicher die Waffe, desso mehr Geld landet auf Ihrem virtuellen Konto. Eine Feueraxt hereichert Sie um 100

Dollar, eine Grillgabel dagegen um mehr als 3,000. Sinkt das Opfer zu Boden, schnappen Sie sich die Brieftasche. Das Bargeld stecken Sie in Getränke und Essen.

DEN FALSCHEN ERWISCHT

Legen Sie eine falsche Person um, gibt es Geldabzug. Und zücken Sie in Anwesenheit eines Polizisten etwa den Tennisschläger, landen Sie für eine Zeit lang im schiffseigenen Kerker. Alle Utensilien wie Waffen, Bücher oder Klamotten (ja, man kann die Spielfigur sogar verkleiden!) gehen dabei flöten. Das verleiht The Ship taktische Tiefe. Kleiner Minuspunkt: Zwei der sechs Levels sind nicht ganz aus-

geglichen. Aber das stört die lustige und süchtig machende Kreuzreise kaum. Alexander Frank

Info: www.theshiponline.com



GENRE

ENTWICKLER

VERTREB

The Ship

Ca. € 20.-12. Juli 2006 TERMIN Mehrspieler-Shooter Outerlight Valve

USK-FREIGABE Noch nicht geprüft SPRACHE/TEXT Deutsch **DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN** Neir

1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win

MEHRSPIELER-OPTIONEN Hunt, Elimination, Duel, Deathmatch sowie ein ade. Madue für hie zu 16 Snieler ader Rate

| ALEGGE-MOUNT OF DIS 20 TO SPIECE OUR | Duta. |
|--|-------|
| PREIS/LEISTUNG | 85 |
| GRAFIK | 76: |
| SOUND | 79, |
| STEUERUNG | 83, |
| EINZELSPIELER | 71, |
| ADDITION AND ADDITION OF THE PARTY OF THE PA | |

SPIELSPASSWERTUNG:

Recht knapper Umfang Einige Karten schlecht balanciert Bestrafungssystem für amoklaufende Spieler zu schwach Manche Schiffe zu unübersichtlich

SEHR GUT Frisches Spielprinzip für alle, die eine Alternative zu Counter-Strike und

Co. wünschen.



Jeder muss mal!

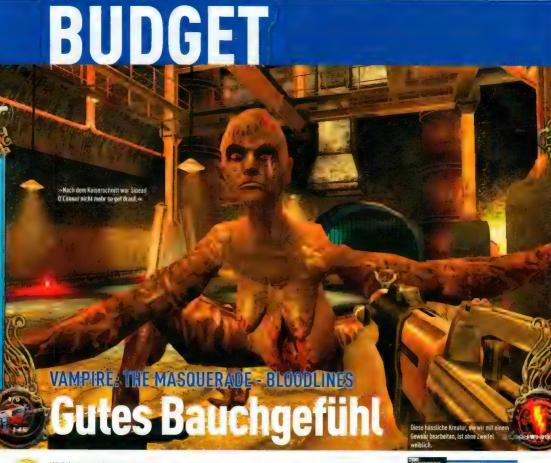
Ihr Jäger und Gejagter hat ganz alltägliche Bedürfnisse: Essen, Trinken, Schlafen, Duschen, Toilette sowie Unterhaltung.

Erfüllen Sie diese Dringlichkeiten nicht innerhalf eines hestimmten Zeitraums, trocknet Ihr Killer aus (Trinken vernachlassigt), dreht durch [Gespräche mit anderen Personen ausgelassen] oder begeht Selbstmord (Bücherlesen ausgeblieben). Aber nehmen Sie sich in Acht: Während Sie Ihren Bedürfnissen nachgehen und etwa Ihren Darm entleeren, sind Sie ein leichtes Opfer für den auf Sie angesetzten Killer. Das funktioniert zum Gluck auch andersherum.



ALEXANDER

Mein Mehrspieler-Geheimtipp heißt ab sofort The Ship. Es ist ein tierischer Spaß, den Kontrahenten etwa mit einem Schaufensternunpen-Arm den Garaus zu machen. Oder ihn in den Kiihlraum einzusperren und die Temperatur auf das Niveau einer Talkshow zu senken. Anblicke wie kotzende Passagiere sind so derb, dass man einfach lachen muss, ihr Ableben lost bei mir eine ähnliche Schadenfreude aus wie seinerzeit der Heulstreifen Titanic. Spielen Sie The Ship nur online! Die Bots im Einzelspieler-Modus taugen nichts.









Weicheier, aufgepasst: Wenn Sie kein Blut sehen können, dann ist dieses heftige Vampirabenteuer überhaupt nichts für Sie

In Bloodlines verkörpern Sie einen Blutsauger, der im Los Angeles der Gegenwart sein Unwesen treibt; genauer gesagt in Santa Monica, Chinatown, Hollywood und Downtown. Dabei gerät er zwischen die Fronten von vier Vampirfraktionen. Wählen darf der Spieler bei der Charaktererschaffung sogar aus sieben Clans, die Spezialfähigkeiten bieten. Die Gangrel etwa verwandeln sich bei Bedarf in Monster, die Nosferatu machen sich unsichtbar und die willensstarken Ventrue manipulieren Gegner bis zum Massenselbstmord. Die Kämpfe sind actionlastic und laufen in Echtzeit ab. In der Verfolgernersnektive dezimieren Sie Kontrahenten mit Samuraischwert, Knüppel oder ähn-Nahkampfwerkzeug.

Schrotflinten oder Maschinenpistolen darf Ihr Schützling auf Wunsch in der Ich-Perspektive nutzen. Bloodlines bietet rund 70 Missionen, wovon mehr als die Hälfte nicht zwingend zu absolvieren sind. Doch die Erfahrungspunkte, die jeder erfüllte Einsatz einbringt, können Sie im Kampf gegen Ihre Feinde gut gebrauchen. Die Wahl der Aufträge hat erhebliche Auswirkungen, denn irgendeiner der rivalisierenden Vampirbanden kommen Sie immer in die Quere. Im Idealfall gelingt es Ihnen, die verfeindeten Clans gegeneinander auszuspielen. Dies geschieht größtenteils nichtlinear und macht deshalb mächtig Laune.

ALT. ABER GEIL

2005 gehörte Vampire: The Masquerade - Bloodlines zu den besten Rollenspielen und macht im Gegensatz zum mittlerweile geschlossenen Entwicklerstudio auch jetzt noch eine sehr gute Figur. Die Grafik ist top, Sie müssen aber trotz Half-Life 2-Engine im Vergleich zu aktuellen Grafikperlen kleine Abstriche machen. Nervig ist die häufige Nachladerei. Dafür kriegen Sie für lächerliche lächerliche zehn Euro viel Atmosphäre und ein umfangreiches Vampirbenteu-Harald Fränkel/Lukasz Ciszewski

Info: www.vampirebloodlines.com



LUKASZ **CISTEWSKI**

Vampire: The Masquerade - Bloodlines ist kein gewöhnliches Rollenspiel. Während Sie üblicherweise mit einem tuckigen Ritter durch bunte Fantasielandschaften reiten und mit grinsenden Dorfbewohnern quatschen, geht es bei Bloodlines richtig zur Sache. Sie saugen unschuldige Pixelbürger aus, halten sich Sklaven und machen Jagd auf Serienkiller. Auch nach anderthalb Jahren hat Bloodlines nur wenig an Faszination eingebüßt. Wer bei einem Preis von zehn Kröten nicht zugreift, dem ist wie den Fans von Tokio Hotel nicht zu helfen!



Vampire: **Bloodlines**

PREIS Ca. € 10,-15. August 2006 Action-Rollenspiel GENRE ENTWICKLER Troika Games VERTRIEB AK Tronic USK-FREIGARE Ab 16 Jahren SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch **DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**

MINDESTENS

1,2 GHz, 384 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Winrlows 98 Nichts! Wer gern saugt, bleibt diesmal allein.

MEHRSPIELER-OPTIONEN **TEST IN AUSGABE**

PREIS/LEISTUNG GRAFIK SOUND STEHERLING MEHRSPIELER



SEHR GUT

Eines der bester Rollenspiele des Jahres 2005 begeistert auch heute noch



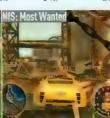
Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

| TITEL | GENRE | ANBIETER | WERTUNG | PREIS | TEST IN AUSGABE |
|--------------------------------------|-------------|--------------|----------|---------|-----------------|
| Act of War: Direct Action | Strategie | Rondomedia | 79% | € 15,- | 5/05 |
| Ankh: Special Edition | Adventure | Bhv | 86% | € 20,- | 1/06 |
| Beyond Good & Evil | Action | AK Tronic | 88% | €7,- | 2/04 |
| Boiling Point: Road to Hell | Action | AK Tronic | 75% | € 10,- | 7/05 |
| Call of Duty | Action | AK Tronic | 80% | € 10,- | 12/03 |
| Crashday | Rennspiel | Rondomedia | 77% | € 15,- | 3/06 |
| Hot Dogs Hot Girls | Simulation | Indigo Pearl | 65% | € 20,- | 6/06 |
| FIFA 06 | Sportspiel | EA | 84% | € 20,- | 11/05 |
| Fußball Manager 2006 | Simulation | EA | 89% | € 20,- | 12/05 |
| Need for Speed: Most Wanted | Rennspiel | EA | 90% | € 20,- | 1/06 |
| Ultimate Spider-Man | Action | Activision | 66% | € 15,- | 12/05 |
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines | Rollenspiel | AK Tronic | 85% | € 10,- | 2/05 |
| Vietcong 2 | Action | AK Tronic | 86% | € 10,- | 12/05 |
| Call of Duty | FIFA O | harring | MfS- Mos | t Wante | March Street |









Die zock ich am liebsten

Wir präsentieren Ihre Lieblingspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!



stand der brillante Ego-Shooter auf Top-Positionen in unserer Hitparade, nun ist Call of Duty 2 auf den letzten Platz gerutscht und sagt diesen Monat wohl leise Ade. Wir werden dich vermissen!

| S. C. S. C. E. | 4 | ▼ (3) |
|---|----|---------------|
| | 5 | ₹ (4) |
| auer Monat, alter Spitzenreiter: The Elder Scrolls 4: | 6 | ≜ (a) |
| olivion hält sich souverän auf der Poleposition. | 7 | (e) |
| Goodbye Lenin! | 8 | ▼ (6) |
| | 9 | ▲ (14) |
| HALL SALES | 10 | (10) |
| | 11 | ₹ (7) |
| | 12 | (12) |
| nfinity Wards spektakuläres Weltkriegsepos Call of Duty 2 oeht in Rente, Seit Anfano des Jahres | 13 | ≡ (13) |

| FWM | TOTERODEL | ohier | Misigoto | TTES CUIT | 1901 310401 |
|-----|---------------|-------------------------------|----------|-----------|--------------------|
| 1 | = (1) | The Elder Scrolls 4: Oblivion | 6/2006 | 88% | Bethesda Softworks |
| 2 | À (NEU) | Prey | 9/2006 | 86% | Human Head Studios |
| 3 | ₹ (2) | F.E.A.R. | 11/2005 | 88% | Monalith |
| 4 | ▼ (3) | World of Warcraft | 2/2005 | 93% | Blizzard |
| 5 | ₹ (4) | Hitman: Blood Money | 7/2006 | 85% | 10 Interactive |
| 6 | ≜ (s) | Guild Wars: Factions | 7/2006 | 86% | Arena-Net/NC Soft |
| 7 | (e) | Counter-Strike Source | 12/2004 | 88% | Valve |
| 8 | ▼ (6) | Battlefield 2 | 8/2005 | 92% | Dice |
| 9 | ≜ (14) | Civilization 4 | 1/2006 | 88% | Firaxis |
| 10 | III (10) | Quake 4 | 1/2096 | 88% | Raven Software |
| 11 | ▼ (7) | Tomb Raider: Legend | 5/2006 | 90% | Crystal Dynamics |
| 12 | (12) | Half-Life 2 | 12/2004 | 94% | Valve |
| 13 | = (13) | Doom 3 | 10/2005 | 85% | id Software |
| 14 | À (15) | Pro Evolution Soccer 5 | 12/2005 | 89% | Konami |
| 15 | ▼ (g) | Call of Duty 2 | 1/2006 | 90% | Infinity Ward |



Huch, ein Neuankommling: Der abgefahrene Shooter Prey hat sich auf Anhieb auf Platz 2 geballert.



| | Spiel | Hersteller | Termin |
|---|---------------------------------------|------------|---------------|
| Ì | Anstoß 2007 | Ascaron | 11. August |
| l | Bad Bay L.A. | Frogster | 24. August |
| l | Call of Juarez | Ubisoft | 7. September |
| l | Die Siedler 2: Die nächste Generation | Ubisoft | 7. September |
| l | Die Sims 2: Glamour Accessoires | EA | 31 August |
| l | El Matador | Fragster | September |
| l | Madden 2007 | EA | 24. August |
| l | NHL 2007 | EA | 14. September |
| ì | Paraworld | CDV | 15. September |



AUTOR

DATEINAMEN

VORALISSET/IING

PRO + CONTRA

Herausfordernde Einzelspieler-Missionen

FAZIT: "Ein gewohnt geniales Map-Pack gegen

Schick gebastelte Mehrspieler-Karten

die Sommerloch-Langeweile. Spitze!"

Diverse

Diverse

Doom 3/Quake 4

mat

| AGE OF EMPIRES 3 | |
|----------------------------------|------------------------|
| Rising Sun | Seite 138 |
| BATTLEFIELD 2 | |
| Allied Intend | Seite 132 |
| US Intervention | Seite 132 |
| RROWSERSPIELE | |
| Xenyoo | Seite 136 |
| COUNTER-STRIKE SOURCE | |
| Little Italy | Seite 134 |
| DOOM 3 | |
| Lynch | Seite 130 |
| Map-Pack | Seite 129 |
| FAR CRY | |
| Assault Coop | Serte 130 |
| Railway | Selte 130 |
| GRATISSPIELE | |
| A.ien Arena 2006 Uranium Edition | Seite 135 |
| Baphomets Fluch 2.5 | Seite 134 |
| Bolzplatz 2006 | Seite 134 |
| Control Monger | Seite 135 Seite 135 |
| Sauerbraten War-Rock | Seite 134 |
| Xtreme Moped Racing | Seite 134 |
| HALF-LIFE 2 | 361(6.174 |
| Antfarm: Spheres | Selte 133 |
| Deathmatch Pro | Seite 133 |
| Hypercube: Source | Seite 130 |
| Obsidian Conflict | Seite 133 |
| QUAKE 4 | |
| Map-Pack | Seite 128 |
| SIN EPISODES: EMERGENCE | |
| Mod-Tools | Seite 134 |
| THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND | |
| Myar Aranath | Seite 136 |
| THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION | |
| M. Syd JR's Blood & Mud | Seite 131 |
| TIYAN QUEST | |
| Mods | Seite 131 |
| UNREAL TOURNAMENT 2004 | |
| Carball | Seite 13B |
| Dark Corners | Seite 136 |
| Tactical Ops: Crossfire | Seite 130 Seite 138 |
| DULEAR DEMORITION | Seite 138 |
| | |
| | |

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: "Warum habt ihr denn Med XY nicht auf der UNZV Diest doch so gell..." Oftmals tellen wir ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ehne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Unbeberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eiben auch vor, dass trotz intensieve Bemilungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.gcaction.de. sondern auch bei den Kollegen von extreme Players. Seit 1999 verfolgt das 19-köpfige Team ein Zielt: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nach dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wolten, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie konnen eine britlante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzurteiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste zusatsoftware if im Ir leiblungspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mikb@cachton de.

LIES MICH!

Assault Coop 1.0



Far Cry Mit der Assault
Coop Mod für Far Cry beackern
Sie fünf neue Gebiete der
Dschungelwelt gemeinsam mit
Freunden und manchmal sogar
computergesteuerten Kollegen.
Einige Levels bieten sogar einen

kleinen "Coop-Story-Modus". Außerdem gibt es neue Spielermodelle, Sounds und natürlich auch frische Knarren. Na dann. (MB) Info: www.frsewebs.com/knight/team

Patch veröffentlicht

UT 2004: TO Crossfire: | Fix die in unserer Ausgabe 6/2006 vorgestellte Med Tactical Ops: Crossfire ist Kürzlich ein Patch auf Version Beta 1.2 erschienen. Ob sich der 128 Megabyte schwere Download lohnt? Aber hallo! Nach der Installation freuen Sie sich nicht nur über drei neue schicke Karten, sondern auch über ausgemerzte Programmierfehlerchen (Bugfixes). [Hels] Info: www.tescripssffis.met

Hypercube: Source



Hatf-Life 2 | Eng an das filmische Vorbild Cube 2: Hypercube angelehnt, latschen Sie in der Half-Life 2-Mod Hypercube: Source durch ein Labvrinth aus immer

gleich aussehenden Würfeln und suchen den Ausgang. In Netzwerk- oder Internetpartien versuchen alle Spieler schlücht und ergreifend am Leben zu bleiben. Nach dem trachten Ihnen nämtlich äußerst fleise und abwechstungsreiche Falten. Dienen können Sie mit dem ebenfalls aus dem Film bekannten. "Stiefelst" entgeben. Schmeißen Sie das Schuhwerk vor dem Betreten in die Räume, um tödlichen Eventualitäten vorzubeugen. Zwar mangelt es noch an genügend Stiefeln und der Steuerung etwas an Feinschliff, aber das wird schon noch. Hoffen wir. LIK/MB (niche titte://lix/pserubs.Sowehs.com)

Lynch

Doom 3 Unter dem Titel Lynch schraubt das bisher noch nicht groß in Erscheinung getretene Entwicklerteam Bloodspit Studies am einer Kompletkhownerierung von Doom 3. Was die Modder selbst als "First Person Survival Horror" anpreisen, sodl von Spielen wie Manhunt, Thief: The Bark Project, Condemned: Criminal Origins sowie Filmen wie Irreversible und Man bites Dog inspiriert sein. Natürtich befinden Sie sich mal wieder in einer ausweglosen Situation — wie der neue Knasti in der Dusche. Auch in Lynch ist Gewalt nicht immer die einzige Lösung. Oft Lassen Sie vor allem die grauen Zellen rotieren und treffen neuerdlings auch moralische Entscheidungen. Klingt spannend. [Ma) Inte-https://lynch.hteosestitsutilles.cem

Rising Sun



Age of Empires 3 Fällt Ihnen bei "Bambus" als Erstes das Wort "Sprossen" ein, lesen Sie besser gar nicht weiter. Alle anderen *Age of Empires 3*-Fans freuen sich über die Mod *Rising* Sun, der Sie ab sofort mit

Japanern zucken lässt. Bei denen sorgen etwa Bambus-Fabriken für einen stetigen Fluss an hölzennem Baunaterial. Außerdem ziehen sie mit neuen Einheiten wie Shaotin-Mönchen, Minjas umd Samurals in die Schlacht und schippern mit Japanischen Galeonen über die Gewasser. Mact. und Schiffbruch

Info: http://risingsun.clandsf.com



FAR CRY

Jetzt sind Sie am Zug!

Redaktionsküken Lukasz Cisdingsburns träumte immer davon, Lokomotivführer zu werden. Sie auch? Schämen Sie sich nicht, machen Sie Ihren Traum wahr, Jetzt! RAILWAY | Auf der Einzelspielerkarte Railway schnappen Sie sich einen Triebwagen und düsen über eine hübsche Karibikinsel. Damit Sie während der Zugfahrt nicht »Strahlte nach einpennen, installierten die Macher zwei Maschinender Chemothe gewehre auf dem Vehikel. Einem actionreichen Reiserapie: Ei des vergnügen steht also nichts im Wege. Das Eiland ist Kolumbus.« eine Schmugglerinsel und beherbergt neben illegalen Waren auch sieben Artefakte, nach denen Sie die Patscher ausstrecken. Eine Karte auf dem Ladebildschirm hilft Orientierungslegasthenikern - den Schirm bekommen Sie häufig zu Gesicht, dafür sorgen die aggressive Schmuggler mit Sicherheit. Da Schienenfahrzeuge keine Crytek-Hausmarke sind, gestaltet sich die Bedienung eher abenteuerlich. Sie krabbeln in den Waggon, starten den Motor und krallen sich an einem Schnellfeuergeschütz fest, sonst fährt Ihnen die Karre einfach unter dem Allerwertesten weg, Ist das Teil erst in Fahrt und Sie in Position, klappt das "Ich steh auf dem Zug

Tell erst in Fahrt und Sie in Position, klappt das "Ich steh auf dem Zug und töte alles mit einem MG"-Prinzip einwandfrei. Obwohl die komplette Karte von Schienensträngen durchzogen ist, sorgt ein Steinschlag für ein frühzeitiges Fahrtende. Die restliche Insel erforschen Sie per pedes, Jeep



oder Boot. Marc Brehme Info: www.farcry-life.narod.ru

lier haben Sie eines der sieben Versteckten Artefakte gefunden

| Far Cry | AUF DVD MOD |
|---------------|----------------|
| AUTOR | Ret1cent |
| DATEINAME | railway |
| VORAUSSETZUNG | Far Cry |

PRO + CONTRA

■ Relativ lange Spielzeit

Bei manchen PCs Leistungsprobleme

FAZIT: "Abwechslungsreiche Mod mit viel Action und Rätseleinlagen. Super!"

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Bis auf die Knochen

Die Klinge der Göttin treibt nur ein Rätsel der Mod ohne Sie in dieser Mod raus aus dem Liebesnest und rein in den nächsten Schlamassel M. SYD JR'S BLOOD & MUD - BRAVIL SCUM | Neue Gebäude, Gegenstände und sogar Dörfer gibt es inzwischen fast wie Sand am Meer. Blood & Mud geht einen anderen Weg. Ganz im Stil von Avenzio & Co. bauten die Entwickler die Stadt Bravil um und packten auch eine knifflige Aufgabe mit dazu. Aber schön der Reihe nach, Die Mod bügelt Bravil mit etwa 100 frischen Texturen auf. Diese sehen sehr stimmig und düster aus - fast schon gruselig. Abgeschmeckt ist das Ganze mit neuen Charakteren, die von erfreulich seltsam bis total durchgeknallt reichen. So treffen Sie etwa den verrückten WitzeerzählerYgor oder den dubiosen Händler MaSydJun.

KNIEFLIG

Nach Angaben der Entwickler gab es keinen Tester, der auch

Hilfestellung lösen konnte. Seien Sie also gewarnt, hier ist reichlich Hirnschmalz gefragt. Als kleine Einstiegshilfe verraten wir aber, wonach Sie suchen sollen. Der Auftrag "Die Klinge der Göttin" beginnt im Bett eines käuflichen Mädchens. Sichtlich entspannt (und um 100 Goldstücke ärmer) vernehmen Sie im Traum den Ruf der Klinge. Anfangs wissen Sie zwar noch nicht so recht, was das bedeutet, aber Ihr Verlangen nach Abenteuern treibt Sie aus den Federn und auf die Jagd nach der wertvollen Schneide. Ursprünglich ist die Traumsequenz der Mod lediglich als Audio-Datei beigefügt. Exklusiv für PC ACTION zauberte Entwickler Ryan O. Hershey kein Kaninchen, sondern eine nagelneue Version der Mod aus dem Hut: Die haut Ihnen jetzt die Zwischensequenz des Traums auch als schickes Video auf die Glubscher. Danke! Die bewegten Bildchen installieren Sie

entsprechend der beigefügten Readme-Datei. Die übrigens deutsche Sprachausgabe ist gelungen, die sechs Sprecher haben gute Arbeit geleistet. Wer etwas im Sound-Verzeichnis der Mod herumstöbert, findet sogar einige Outtakes als witzigen Bonus. So soll das Marc Brehme

Info: www.planetoblivion.de

Drachentliegen bei

The Elder Scrolls 4: **Oblivion**

The Elder Scrolls 4: Oblivion/Titan Quest SPIELERFORUM

AUF DVD

AUTOR Ryan O. Hershey DATEINAMEN M.Sydjr_s_Blood_Mud_V.2.0 M.Sydjr_s_Blood_Mud_Video VORALISSETZIENG TES 4: Oblivion

PRO + CONTRA

Anspruchsvolle Aufgabe

Sehr gelungene Sprachausgabe

FAZIT: "Fin Muss für Oblivion-Fans."

TITAN QUEST

Kleider machen Bräute



Neue Kleider braucht das Land. Wir zeigen Ihnen Mods, die die lahme Garderobe der Helden kräftig aufpeppen oder auch ganz weglassen.

MODS | Seit es Lara Croft gibt, machen sich immer wieder offenbar Barbie-affine Modder daran, den Pixelgestalten unter die Unterwäsche zu spitzen. Nackt-Patches für Oblivion, der Hot Coffee Mod für GTA: San Andreas oder der "Zeig mir deine Hupen"-Patch für Sin Episodes: Emergence. Nun reiht sich auch Titan Quest in die Riege der Entblößer ein. Modder Bbird befreit etwa mit dem Topless Pack 1.0 die Heldin komplett vom engen Büstenhalter. Fortan kämpft Sie also buchstäblich mit den Waffen einer Frau. Nur blöd, dass das die Gegner im Spiel wenig beindruckt. Gleiches gilt auch für den Leatherbra, der dem Namen entsprechend ein Modell aus Tierhaut auf den Pixelbusen zaubert. Auch an weibliche Titan Quest-Spieler und Liebhaber der Filme Spartacus und Ben Hur hat Bbird gedacht. Hairy Male zaubert kräftiges Haar auf die ansonsten aalglatten Hühnerbrüste, Beine und Arme der männlichen Helden. Modder Shark scheint sich mit jeder neuen Kreation selbst übertreffen zu wollen und bringt ultrakurze Röcke, Miniröcke [Anm. d. Chefred: Wo ist da der Unterschied, du notgeiles Stück?] oder den Harem Time 1.0 Nude Skin. Mit dem tappen die Mädels mit Schleier vorm Gesicht und natürlich sehr kurzen Klamotten durch die Spielwelt. Sie kommen sich vor wie ein Sultan. Auch nicht das Richtige? Dann saugen Sie sich die Lady Red Kryptonite, eine freizügige Dunkelelfin, das Bikini Girl with Flaming Skirt oder mit einer Succubi ein echtes Teufelsweib auf die Festplatte. In den Diskussionsforen auf titanquest.net finden Sie alles. Marc Brehme Info: www.titenguest.net/adult-modifications

BATTLEFIELD 2

Alles wird gut



Pimpen Sie Ihr Schlachtfeld! Mit dieser prächtigen Modifikation erkennen Sie Ihr Battlefield 2 nicht wieder.

ALLIED INTEND | Wir lieben umfangreiche Verschönerungsoperationen! Im echten wie auch im virtuellen Leben. Die Modifikation ist zwar erst

in Version 0.2 verfügbar, trotzdem liest sich die Liste an Änderungen und neuen Inhalten bereits länger als der Supermarkt-Einkaufszettel von Reiner Calmund. Als eifrigen Soldaten erwarten Sie etwa neun neue sowie zehn überarbeitete Karten, vier frische Fluggeräte, elf aktuelle Wummen und Ausrüstungsgegenstände, Wurfmesser, Ferngläser, tragbare Mörser, C4-Sprengstoff mit Zeitzünder, runderneuerte Helis und Panzer sowie jede Menge große und kleine Verbesserungen. Auch spielerisch unwichtige Änderungen wie etwa Radios für die Jeeps fanden den Weg aufs Schlachtfeld. Anders als bei den meisten Battlefield 2-Mods wählen Sie in Allied Intend zwischen Einzelspieler-, Mehrspieler- oder Kooperations-Modus. aufpolierten Computergegner finden sich dabei auf jeder der 19 mitgelieferten Karten zurecht. Optische Sperenzchen wie neu gestaltete Uniformen und Fahrzeugbemalungen in Wald und Wüste sowie runderneuerte Vehikel-HUDs geben der ganzen Chose den letzten Schliff. Einfach edel!

Info: www.alliedintent.com

Battlefield 2

AUF DVD MOD

AUTOR DATEINAME VORAUSSETZUNG Allied Intend Mod-Team aintent2winclient Battlefield 2

PRO + CONTRA

Massig neue Inhalte

Satte 19 Karten für alle Spielmodi

FAZIT: "Aufwändige Mod mit vielen neuen Inhalten und dichter RF2-Atmosphäre

BATTLEFIELD 2

Eine Runde Golf

Sie fahren Opel und spielen gern mal Golfkrieg? Diese Modifikation schickt Sie dazu in die Wüste.

US INTERVENTION | Wie der Viagra-Konsum von Hugh Hefner steigt auch der Spritpreis in ungeahnte Höhen und ist mit der Zeit schier unbezahlbar, Kein Wunder also, dass sich Hinz und Kunz immer wieder um das schwarze Gold kloppen. In dieser Mod düsen auch Sie in den Mittleren Osten und zeigen als amerikanischer Invasor, wo George den Most

holt. Oder Sie verteidigen als heimischer Iraker die wertvollen Rohstoffreserven. Die sieben mitgelieferten Karten spiegeln das Thema "Erster Golfkrieg" wider und machen einen schicken Eindruck. In hitzigen Mehrspieler-Partien prügeln Sie sich um brennende Ölfelder, Ölverladehäfen - und Ölsardinen, Spaß bei Seite. das mit den Sardinen stimmt natürlich nicht, trotzdem dreht sich alles um schmierige schwarze Flüssigkeiten. Natürlich steuern Sie auch zeitge-

mäßes Kriegsgerät für Land-, Wasser- und Lufteinsätze. So beehren Sie Ihre Gegner etwa stilecht mit einem A-10-Thunderbolt-2-Bomber. Auch die irakische Seite wartet mit passenden Gefährten wie dem sowjetischen Kampfpanzer T-72 auf. Alle Kettenfahrzeuge wurden mit Zoom-Option und drei Munitionstypen versehen, aber auch die Pioniere haben aufgerüstet. Sie schleppen fortan tragbare Luftabwehrgeschütze. Die ursprünglich im zweiten Golfkrieg angesiedelte

US Intervention hat übrigens eine bewegte Geschichte hinter sich. Der ehemalige Leiter des Entwicklerteams wurde beim "polnischen Einkauf" von Modellen aus einer anderen Mod erwischt. Das Team schickte seinen Boss in die Wüste und textete die Geschichte auf den ersten Golfkrieg um. Schön. dass trotzdem was daraus geworden ist. Aye, Sir! Der knapp 850 Megabyte große Download lohnt sich definitiv!

Jörgen Krauß Info: http://usi.jarhedz.com







Normales Deathmatch ist Ihnen zu langweilig? Dann versuchen Sie es doch mal mit der aufgemotzten Variante.

DEATHMATCH PRO | Auf den ersten Blick ändert sich nicht allzu viel: Am linken Bildschirmrand klebt eine Inventarübersicht, die neue TAU-Kanone sieht auch schnuckelig aus. Aber ansonsten ... Ein Druck auf die Taste F12 schafft Klarheit. Dass neue Ingame-Menü verrät Ihnen was unter der Haube von DM Pro schlummert: Elf Spielmodi, 18 Karten einfache Abstimmungen, keine komplizierten Konsolenbefehle - ideal für ein schnelles Match gegen Freunde im Netzwerk oder über das Internet. Neben klassischen Spielmodi messen Sie sich auch in spaßigen Varianten wie Football, bei dem Sie – nur mit einem Gravitron bewaffnet – versuchen, die Pille in den gegnerischen Kasten zu ballern. Die etwas brachialere Ausführung Warball funktioniert ebenso, allerdings ist zusätzlich der Einsatz von Waffen erlaubt.

Info: www.hl2dmpro.com

Half-Life 2 MOD

AUTOR Half-Life 2 Deathmatch Pro Mod-Team
DATEINAME ht2dmprov17
VORAUSSETZUNG Half-Life 2. Steam

PRO + CONTRA

Super Übersicht durch neues Menü
 Langzeitmotivation durch neue Spielmodi

FAZIT: "Wer auf unkomplizierte Mehrspiele-Partien aus ist, MUSS hier zugreifen!"

HALF-LIFE 2

Ich mach dich platt!



Flache Brüste lassen uns kalt. Flache Spiele machen uns heiß – wenn sie aus den voluminösen Brüdern entstanden sind.

ANTFARM: SPHERES Auch wenn es komisch klingt, in dieser Mod betrachten Sie das Geschehen von der Seite - wie eine Ameisenfarm eben. Allerdings graben Sie wederTunnel, noch wischen Sie der Königin den Hintern. Vielmehr mischen Sie Ihre Gegnern mit dem Gravitron auf, indem Sie ihnen Energiebälle auf den Pelz brennen. Die kürzlich veröffentlichte Beta sieht passabel aus, beinhaltet aber nur eine Karte mit zwei Spielmodi. Entweder verkloppen Sie die anderen im klassischen Deathmatch oder kämpfen im Team um die Vorherrschaft über einen Schalter, der des Teleportieren von Kameraden und damit das Punkten ermöglicht. Antfarm: Spheres ist eigentlich ein "Abfallprodukt": Den Entwicklern geht es darum, der Mod-Gemeinde eine Technik für richtig unterhaltsame 2D-Mods in die Hand zu geben. Mal schauen, welche angestaubten 2D-Klassiker so vielleicht eine Wiedergeburt mit der Source-Engine erleben.

Info: www.antfarmsource.com

Half-Life 2 MDD

AUTOR Antfarm: Spheres Mod Team
DATEINAME antfarm: spheresbi

Half-Life 2. Steam

PRO + CONTRA

Kurzweiliger Oldschool-Ballerspaß

Nur eine einzige Karte

VORAUSSETZUNG

FAZIT: ...Wer auf 2D-Shooter steht, sollte auf jeden Fall mal einen Blick riskieren."

HALF-LIFE 2

Dir helf ich!

Englische Hooligans wissen Bescheid: Allein war gestern. Heutzutage verdrischt man viel gepflegter in der Gruppe.

OBSIDIAN CONFLICT

Wie die alten Römer ergötzen sich auch die fiesen Combine an einem blutigen Schauspiel. In den so genannten Obsidian Trials kämpfen menschliche Gefangene in einer holografischen Welt, die von ihrem realen Vorbild quasi nicht zu unterscheiden ist. Sie haben als eingeknasteter Soldat die Arschkarte gezogen und pokern mit der Teilnahme an diesem makabren Spiel um die Freiheit. Es stellt sich aber die Frage: Realität oder nur Illusion? Fakt ist, dass Sie als Einzelkämpfer in dieser Mod älter aussehen als genes, an vorzeitiger Vergreisung leidendes Kind. Nur im Team gelingt es Ihnen, Feinde auszuschalten oder Hindernisse zu überwinden. So kommen Sie im Level oc_docks nur vorwärts, wenn Sie ein Mitstreiter mit dem Kran über einen tödlichen Säuresse hievt. Feng-Shui-Verfechter legen gar die Farben Ihres HUDs und der Taschenfunzel fest. Einfach unglaublich!

Info: www.obsidianconflict.com

Half-Life 2

AUTOR DATEINAME VORAUSSETZUNG

Obsidian Conflict Mod Team ObsidianBeta1_0 Half-Life 2, Steam

MOD

PRO + CONTRA

Innovativer Coop-Spaß

Ab und an stürzt die Mod schon mal ab

FAZIT: ...Solange Sven Coop 2 auf sich warten lässt, setzt diese Mod neue Koop-Maßstäbe."



LIES MICH!

Baphomets Fluch 2.5



Gratisspiel ₁ Ja, es lebt noch! Die Rede ist nicht vom Holzmicht, sondern vom Fan-Adventure Baphomets Fluch 2.5, von dem uns im Juli eine spielbare Demo erreichte. Nach dem großen Vorbild dirigierten wir George Stebbart mit der

klassischen Pomf&Klück-Steuerung per Maus durch eine Kneipe und ergaunerten in einer Apotheke ein Ähführmittel. Während die Hittergründe sehr detailliert daher kamen, machte George noch einen sehr verwaschenen Eindruck. Das soll sich bis zur noch unbestimmten Veröffentlichung noch ändern. [H8]

Info: www.baghometsfluch25.de

Xtreme Moped Racing

Gratissplet I "Ich geb Gas, ich will Spaß". "Neue deutsche Welle"Ster Markus hatte in den Achtbjerighern die Zeichen der Zeit
erkannt. Mit dem Gratisspiel Xtreme Moged Racing schwingen Sie
Ihren Hintern auf die Sitzbank eines Zweirades und helzen mehr oder
weniger elegant durch zehn Schauplätze wie etwa die staubige
mexikanische Steppe. Im Mehrspieler-Modus Iiefern sich bis zu
sechs Falter Rennen in Netzwerk oder Internet. Eur Biker interessant, allen anderen könnte die Hand am Gasgriff einpennen. (Hel)
Info: www.wiismat. (Lifimastie/Autemmogedracing

Bolzplatz 2006



PATCH
Gratisspiel | Machen Sie
unsere WM-Schmach
vergessen und holen Sie
endlich den Pokal! Bolzpiatz
2006 ist ein kostenloses OpenSource-Fußballspiel im 3DComic-Stil. Die Entwickler

versprechen "packende Stadionatinosphäre", wenn Sie Ihre Pixelkicker mit Gamepad oder Tastatur in 20 Arenen über den Rasen jagen. 80 Teams sowie die Spielmodi Karriere und Weltmeisterschaft und ein Zweispieler-Modus stehen zur Wahl. Außerdem kauen Ihnen neun Kommentatoren in verschiedenen Sprachen sie in Dit ah Mahazeit.

info: www.bolzplatz2006.de

Mod-Tools veröffentlicht

Sin Episades: Emergence Ende Juli veröffentlichte Ritual Entertainment über den Onlinedienst Steam das SDK (Software Development Kit] für den Episoden-Shooter Sin Episades: Emergence. Damit können Sie eigene Einzelspieter-Levels und auch Mehrspieler-Karten erstellen. Hopp, ran an den Speck! (Me) Info: www.sinepisades.com

Little Italy



Counter-Strike Source Leidet Ihre CSS-Installation mangels neuen Mehrspieler-Karten schon an Unterernährung? Gut, dass Steve "Doomi" Kurbst neben seiner Arbeit an einer Special Edition der Doom 3-Mod In Helt auch ein Herz für Oldie und ein flückliches

Händchen für CSS-Karten hat. Little_italy ist eine kleine Deathmatch-Karte, bei der der Feindkontakt sehr schnell erfolgt. (MB Info: www.doomerland.de.yu



GRATISSPIEL

Sei der Feuerleiter!

EAs Mehrspieler-Shooter Battlefield 2 bekommt Konkurrenz. Die sieht nicht nur super aus, Sie kostet Sie keinen Cent!

WAR ROCK | In einem namenlosen Land liegen sich das derbaranische Militär und die Söldner der NIU in den Haaren. Warum? Keine Ahnung, ist doch auch wurscht, oder? Nach dem Einklinken auf einem Spiel-Server wählen Sie einen von drei Spielmodi, die sich in Kartengröße und Spielprinzip unterscheiden. Im Counter-Strike-ähnlichen "Mission Mode" bekriegen sich zwei Parteien. Während die eine versucht, Bomben zu legen, haut die zweite dabei natürlich dazwischen. Die Karten sind übersichtlich, abservierte Spieler warten bis zum Ende der Runde auf den Wiedereinstieg. Die so genannte Infantery Combat orientiert sich eher am "Ich setze mich solange auf die Fahnen bis ich gewonnen habe"-Modus von Battlefield 2 und bietet Ihnen mittelgroße Karten mit einer Hand voll

falls diesem Spielprinzip. Allerdings auf wesentlich größeren Karten und mit mehr Fahrzeugen. Nach Anmeldung auf der Webseite ist War Rock derzeit als Beta-Version erhältlich. Später wollen die Macher auch Bezahl-Inhalte anbieten. Das kennen Sie von Oblivion & Co. Wenigstens die Grundversion soll aber kostenfrei bleiben. Das klingt gut, vor allem weil der Online-Shooter optisch und spielerisch recht opulent ausgestattet ist. Wie beim EA-Vorbild läuft nichts ohne Anmeldung über einen Kontoserver. Was klingt wie Big Brother birgt Vorteile: Die Verwaltung des Spielerprofils erfolgt zentral mit Punkten und Rängen sowie permanenten und temporären Boni und sollte gegen Cheater immun

Info: www.warrock.net



GRATISSPIEL

Bunt fürs Leben

zierten Ballerspaß für lau. Wir ebenfalls!

ALIEN ARENA 2006 URA-NIUM EDITION | Das Spiel ist nach Entwicklerangaben eine Mischung aus Quake 3 Arena, Unreal Tournament, ein paar Marsbewohnern und Robotern. Die ulkigen Spielermodelle mit übergro-Ren Raumhelmen erinnern an die Marsianer-Invasion aus dem Hollywood-Klamauk Mars Attacks. Auf jeden Fall ist der Gratis-Shooter schnell, quietschbunt, bietet ausreichend klassische Spielmodi wie zum Beispiel Team Deathmatch oder Capture the Flag und

Sie stehen auf unkompli- zusätzlich Extravagantes wie den Deathball-Modus. Die riesige Fangemeinde füllt die Internetserver, wo Sie mit sieben Wummen Radau machen. Ein farbenfrohes Mehrspieler-Vergnügen auf 171 Megabyte. Ausprobieren!

info: http://red.planetarena.org

Uranium Edition

Alien Arena 2006 AUF AB 18-DVD GRATISSPIFI

AUTOR DATEINAME VORAUSSETZUNG COR Entertainment alienarena2006UE

PRO + CONTRA Spannende Story Schicke Grafik

FAZIT: "Schneller und witziger Ego-Shooter mit Einzel- und Mehrspieler-Modi.



GRATISSPIEL

Angeschmiert

diesem Gratisspiel fließt kein Tropfen Blut, dafür aber jede Menge Öl. CONTROL MON GER | Sie ahnen es vielleicht schon, die Welt geht langsam aber sicher Bach den runter [Anm. Chefred :Schließe nicht von deiner Textqualität auf den Restl. Irgendwann ben die Menschen nichts anderes mehr zu tun, als sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen, Kurzum: Die gesamte Zivilisation ist im Popo. In dieses Szenario entführt Sie Control Monger. Sie gehen aber nicht mit konventionellen Knarren aufeinander los, sondern ziehen hinter dem Steuer eines schwer bewaffneten Roboters in die Schlacht. Das Ziel ist die totale Kontrolle, ganz ähnlich der allabendlichen Schlacht um die Fernbedienung. Zu Beginn erklärt Ihnen ein umfangreiches Tutorial die fachgerechte Handhabung und Sie veranügen sich

»So ochön gollinst: No Machae Gett an Work.

> anschließend mit einem von sieben Roboter-Typen in fünf Mehrspieler-Modi. Marc Brehme

Info: www.controlmonger.com

Control Monger

Gratisspiel

MindSurge Entertainment DATEINAME controlmonger install 1-010 VORAUSSETZIING

PRO + CONTRA

 Ausführliches Tutorial Unubersichtliches Interface bei koher Auflösung

FAZIT: .. Noch nie war der Kampf um die totale Knotrolle so aufregend



Brauchen Sie etwas für den kleinen Hunger zwischendurch? Dann aber ran an den Speck! SAUERBRATEN

Warum zur Hölle nennt jemand sein Spiel Sauerbraten? Ehrlich gesagt, wir wissen es nicht. Macht nichts, Sauerbraten rockt trotzdem. Der Gratis-Shooter ist grafisch zwar nicht das Maß der Dinge, läuft aber dank hausgemachter und aufgemotzter Cube-Engine schneller als ein Sprinter mit Durchfall. Schießwütige toben sich mit einem Arsenal von siehen Knarren entweder in den drei Einzelspieler-Modi, oder in einem der sechs Mehrspieler-Varianten aus. Unmengen an Karten inklusive. Angst vor der Kommandozeile ist aufgrund dürftiger Spielmenüs fehl am Platz. Zum Ändern der Auflösung auf 1,600x1,200 Pixel beispielsweise versehen Sie die Verknüpfung auf die Spieldatei "Sauerbraten.bat" mit Kommandozeilen-Parametern .-w1600 -h1200". Türnen Krauß

Info: www.sauerbraten.org



Sauerbraten

AUF AB 18-DVD GRAT SSPIEL

AUTOR DATEINAME VORALISSETZIING

Wouter van Oortmerssen sauerbraten_win32_setup

PRO + CONTRA

Viele viele Karten

Auch auf alten Rechnern flüssiges Spielen

FAZIT: "Lecker wie Fast Food. Perfekt für eine schnelle Nummer gut."



MORROWINE

Geschichtsstunde

Sie ziehen Ihr Schwert aus der Scheide und retten wieder einmal die Welt.

MYAR ARANATH | Nagelten wir Ihnen in der Vorausgabe an dieser Stelle noch Arktwend: Das vergessene Reich ans Knie, betören wir Morrowind-Jünger diesmal mit der nächsten spannenden Komplettkonvertierung. Bei Mvar Aranath ist etwas faul im Königreich Fallas und Ihr Held befördert den Müll auf die Kippe. Auf drei Kontinenten erforschen Sie zehn bevölkerte Siedlungen und Städte und betten jede Menge Kroppzeug zur himmlischen Ruhe. De kommen Ihnen die actionreicher als im Hauptspiel inszenierten Kämpfe gerade recht. Wir sagen nur: Zeitlupen-Effekte, Spezialattacken und Blocken per Taste. Aber

nicht alles, was da kreucht und fleucht, ist Ihnen feindlich gesinnt. Knapp 1.000 Nichtspielercharaktere gehen ihrem Tagesgeschäft nach, haben einen Job und schmeißen Läden oder Kneipen. Außerdem gibt's neue Waffen, Rüstungen und Gegenstände, zwei spielbare Gilden, 22 Missionen und verschiedene Berufe wie Kräuterkundiger und Bergmann. Korrektt

Info: www.sureai.de

The Elder Scrolls 3: Morrowind MOD MOD

AUTOR Sureai Mod Team
DATEINAME MA_Setup
VORAUSSETZUNG TES 3, Tribunal, Bloodmoon

PRO + CONTRA

Sinnvolle spielerische Verbesserungen
Lange Spielzeit, neue Videos und Musik

FAZIT: "Ein Klassiker mit vernünftigen spielerischen und schicken optischen Verbesserungen."

UNREAL TOURNAMENT 2004

Ein Dunkles, bitte!

Haben Sie nachts Angst? Dann lesen Sie gar nicht erst weiter.

DARK CORNERS | Julia Miller fürchtet sich so sehr vor der Dunkelheit, dass sie nach wenigen Sekunden in der Finsternis einfach tot umfällt. Möglicherweise liegt das aber auch an den lebenden Schatten im Geisterhaus Dobsen Manor, das Jugendliche seit jeher zu Mutproben missbrauchen. Die Modifikation nimmt den UT-Shooterkompletten Krams aus dem Spiel und begeistert dafür mit Elementen aus dem Filmbereich, vor allem mit Suggestion. Angst entsteht wie bei Blair Witch Project nicht durch das Gezeigte, sondern durch das Verborgene. Gegen die Eintönigkeit bedienen Sie Schalter, drehen Spiegel und erhellen dunkle Ecken mit Leuchtfackeln. Wenn Sie im Schatten stehen bleiben oder Ihr Knicklicht die Mücke macht, gehen Sie schneller drauf als Hannelore Kohl im Solarium. Eine Glühbirne links unten auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, wie lange Sie noch durchhalten. Erlischt die Funzel, ist Julia Geschichte.

Info: www.vfs.com

Unreal Tournament 2004 MOD

AUTOR Studenten der Vancouver Film School
DATEINAME Dark_Corners_v2.1
VORAUSSETZUNG UT 2004 v3369

PRO + CONTRA

Erfrischend andere Spielidee, viel Grusel ...

... aber dafür wenig "Baller-Action"

FAZIT: "Im Dunkeln ist gut munkeln – oder auch sterben."



AHOI, BROWSE!

gamer dynamite



Verschlagene Gestalten

Im Browserspiel Xenyoo bringen Sie Ihre Liga mit asiatischen Schaukämpfen an die Spitze.

Schluss mit WiSims und Strategiel Klaus "Nasenprinz" Schmitt, der Macher von Rumble Race und Kapitand, beschert Ihnen mit Kenyoo (www.xenyoo.gle) ein asstatisch angehauchtes Browserspiel mit Sex-Appeal, feschen Kämpferinnen mit Pixelhupen und gut ausgestatteten Muskelpaketen als männliche Kombattanten. Aber immer der Reihe nech. Xenyoo spielt in einer Parallelwelt, in der Götter ihre Kämpfer trainieren und sie in Arenen aufeinander hetzen. Jeder Kämpfer hat eine eigene Geschichte sowie verschiedene Stärken und Schwächen in Angriff und Verteidigung. Ein Tutorial begleitet den neu gebackenen Gott bei den ersten Schritten. Sie studieren auf der Charakter-Sette die Stärken und Schwächen der einzelnen Kampfer und stoppeln ein Earn zusammen. Nach der Taufe der Kämpfer geht es ans Eingemachte.

Der erste Kontrahent ist ein vom Spiel gesteuerter Gott. Sie können nun die Angriffs- und Verteidigungs-Fertigkeiten Ihrer Kampfer festtagen, dam geht die Klopperei euch schon los. Das Flash-Plugin im Browser sorgt für die hübsscher Kämfpe, allen anderen bleibt der HTML-Modus. Die Kämpfer treten einzeln gegeneinander an und protzen mit ihrem Können. Nach dem Ki-Hoschi treffen Sie auf "achta" Gegenre Entsprechende Gese vorausgesetzt, steigen Sie eine Liga auf, kassieren höhere Siegprämien und schalten weitere Charakter frei. Ein gewonnene Liga-Kämpfe regnet es zusätzlich Schotzer, den Sie für Training und die Ansaheffung neuer Recken raushauen. Die Talsache, dass das Spiel Gilden unterstützt, macht es dauerhaft spannend Anm. d. Chefred: ich alube kein Wortfil.





MIT DVD



ZWEI SPIELFILME: NARC EPOCH

JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

3,30€



Sie stehen auf schnelle Autos, Fußball und jede Menge Action? Wie schön für Sie.

UNREAL DEMOLITION/CAR-BALL Dieses Mal beglücken wir nicht unsere Sekretärinnen, sondern Sie! Lassen Sie die Hose zu, es geht um zwei Mehrspieler-Auto-Mods für Unreal Tournament 2004. Stellen Sie sich Frauen beim Einparken vor und Sie haben das Spielprinzip von Unreal Demolition geschnallt. Sie schneiden nur gut ab, wenn Sie möglichst viele andere Fahrzeuge anbumsen und so zu Schrott verarbeiten. Die fünf Spielmodi Classic Unreal Demolition, Team Classic Un-

real Demolition, UD Soccer, UD Stunt Mode und UD Sumo sorgen für Abwechslung. Vor allem, weil jeder Modus mit mindestens fünf Karten protzt. Nitroschub und wilde Sprünge sind nicht nur für den Stuntmodus unabdingbar, sie vereinfachen die Autofahrt auch in den restlichen Varianten. Aber Vorsicht! Passen Sie auf, dass Sie keinem "Fender Bender" erliegen. Der "kleine Blechschaden" bedeutet den virtuellen Gottesacker für Ihre Karre. Auf unserer DVD finden Sie die 270 Megabyte große Mod in Version Beta 4.1, eine neue Version ist bereits in Arbeit.

FUSSBALL IST UNSER LEBEN

Auch wenn die Weltmeisterschaft gegessen ist, König Fußball regiert weiter. Auch in der Mod Carball. Zwei Mannschaften versuchen, einen Ball mit Ihrer Benzinschleuder ins gegnerische Tor zu hauen. Sprün-Geschwindigkeitsschübe und herumliegende Waffen versüßen das Geplänkel. Zugegeben: Anfangs hatten wir und damit Sie vermutlich auch Probleme, den Ball kontrolliert durch die Arenen zu befördern. Lassen Sie sich davon aber nicht abschrecken. Wie im heimischen Schlafzimmer ist auch bei dieser Sportart intensives Training das A und O. Nach der Installation starten Sie Ihr *UT* 2004 wie gewohnt und wählen im Spielebrowser den Spieltyp Carball aus, um schnell einen passenden Internetserver zu finden.

Info: www.unrealdemolition.net

www.carball.org

| Unreal | AUF DVD |
|-----------------|---------|
| Tournament 2004 | MOD |

AUTOR Unreal Demolition Mod-Team
DATEINAME UnrealDemolitionBeta4.1FullRAR
VORAUSSETZUNG UT 2004 v3369

PRO + CONTRA

Das "Kaputtmachen" bringt Laune

Gewähnungsbedürftige Steuerung

FAZIT: "Seit Destruction Derby war es selten so aufregend, Autos zu zerlegen."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIELE UND MODS Nach eigenen Angaben sind die "Extreme-Players" ja pervers. Auf hier Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schon Rainbow Sox www.rainbawsix.org Was mit Rainbow Six zu tun hat, arbeitet Herbert Mitha (schreibt sich wirklich so) auf Splinter Cell http://spl.nterce.t unrealx.de Ubisofts Agenten-Abenteuer steht be: Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es ailes zu dem Thema Sie finden mehr als 2 000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten Alles www modeb com Battlefield 1942 www.battlefield-1942.net Alles zum Thema Battlefield und noch weles mehr Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab Battlefield 2 www.battlefield2.net Unsere Nummer 1, wenn es um Battlefield geht. Ein sehr gelungener Auftritt Enemy Territory Quake Wars www.etgwhq.de Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler Knauter Wenn es um Half-Life 2 geht, sind Sie auf dieser professionell gestalleten Website genau nicht g Hatf-Life 2 www.hauftife-2 info Warcraft 3 www.inwarcraft.de Was man über den Echtzeit Knaller wissen wit., steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht GTA 3 Innerhalb kürzester Zert entwickelte sich GTA 3 zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt www.gta3mpds.de Hier finden Sie alles zum Thema Half-Life-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! www.p.anethalflufe.com Half-Life Counter-Strike www.counte_st_keinet Offizielle Caunter-Strike-Seite der Entwickler Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots Counter Strike www.clan@dide Seite einer Gruppierung, die sich "Die Doppelnutten" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alte zocken FIFA www.f.fastadt.de Wer auf EAs Fußballserie abfahrt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze Act of War www.planet-actofwar.de Angehende Act of War-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und super informativ. Anschauen Max Payne www mpzone de Weil beide Max Payne-Abenteuer extrem kurz sind kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teit 3 zu verkurzen Meda, of Honor All ed Assault www.planetmedalofhonor.com Die wohr großte amer kanische Fanseite zu Medal of Honor-Allied Assaud bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins-TES4 Obuy on www.planetobliv.on.de Wenn as irgendwo coole Erweiterungen. Mods und Gimmicks für Oblivion gibt dann auf diese deutschen Communityseite Jedi Knight www.darth-son.c.de Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Star Wars-Herz höher schlagen lässt. Maturlich auf Deutsch Enemy Territory www.planetwolfenstein de Die größte deutsche Fanseite für Enemy Territory Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps Pro Evolution Soccer www.pes-x de Fundgrube zur Nummer 1 unter den FLBbattsp eien Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite Doom 3 www.deem3maps.org **В**иаке 4 www.quake4maps.org Diese Website für Quake 4 ist eine der aktuellsten Anaufstellen für dieses Spie, und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende Joint Task Force www.jtfhq.de Die erste Amaufstelle zu Joint Task Force Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen Ghost Recon Advanced Warfighter www.grawho.de Alle informationen zum Ego-Shooter Ghost Recon Advanced Warfighter von Ubisoft. Ein gralles und informatives Depot www.justfear.de Alle infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter Star Wars. Empire at War Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier DBdR. Die Schlacht um Mitteleide 7. www.schlacht.im-mittelei de Strategen in Tolkiens Fantasyweit finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht

DSF BUNDESLIGA TIMER 2006/2007

NACH DER WM IST VOR DER BUNDESLIGA!



Ab sofort für nur 3,95 Euro überall im Handel!

oder direkt über: www.media-consulta.com/shop

Eine Publikation von:



LANGWEILER, WAR KRAEGEN EUCH E

TESTEN SIE DAS NEUE YEST-System der PC games

WWW.PCGAMES.DE/GNADENIOS

SIE LEBEN NUR EINMAL.
ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT
NICHT HIT HIESEN SPIELEN. UNSER
NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM
FÜR SAMES KENNT KEINE GHADE MIT
FRUST UND LANGENEILE. KOMPETENTE
SPEZIALISTENTEMS SPIELEN JEDEN
TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN
MIT DER MOTIVATIONSKURVE

STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS



WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

SPIELETIPPS

Bad Day L.A.



Die Siedler 2



KURZTIPPS

| Die Römer | Se te 142 |
|-------------------------------|-----------|
| El Matador | Seite 142 |
| Flatout 2 | Seite 142 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben | Serte 142 |
| Hot Dogs Hot Girls | Seite 142 |
| Rollercoaster Tycoon 2 | Serte 142 |
| Sin Episodes: Emergence | Seite 142 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | Seite 142 |
| | |

SPIELETIPPS

| - | | |
|----|-------------------------------------|-----------|
| Ba | ad Day L.A. | Seite 147 |
| Di | e Siedler 2: Die nächste Generation | Seite 151 |
| G | othic 2: Die Nacht des Raben | Seite 143 |
| H | eroes of Might and Magic 5 | Seite 153 |
| Si | n Episodes: Emergence | Seite 145 |
| | | |

EINSENDE-HINWEISE

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorließen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen,
- Kurze Spieletipps (so genannte "Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
- 4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipielt keine Rolle Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen,

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an felgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA Redaktion PC Action Kennwort: Tipps & Tricks Dr.-Mack-Straße 77 90762 Fürth oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: 09001/101950*

Tipps & Tricks: 09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1 86 Euro pro Minut

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

| TITEL | AUSGABE |
|---|--------------------------------|
| Age of Empires 3 | 3/06, 4/06 |
| Battlefield 2 Euro Forces | 5/06 |
| Cal. of Duty 2 | 1/0a. 3/0á |
| Oarkstar One | 8/08 |
| Der nem der Ringer Die Schlacht um Mittelerde 2 | 5/06 |
| Der Pate | 5/06 |
| DTM Race Driver 3 | 4/04 |
| Chost Recon: Advanced Warfighte | B/Gr |
| Heroes of Might and Mag'c 5 | 8/06, 9/86 |
| Hitman Blood Money | 7/06 |
| Need for Speed Most Wanted | 1/96, 3/66 |
| Prey | 9/0 ₀ |
| Quake 4 | 2/06 |
| Ráinbow Six Lockdown | 4/00 |
| Söldner Secret Wars | 5/06 |
| Spelliorce 2 Shadow Wars | 6/04 |
| Star Wars Empire at War | 4/D6 |
| The Da Vinc Code, Saknleg | . 8/06 |
| The Elder Scrolls 4 Oblivion | 6/06, 7/06 |
| TRan Quest | 9/06 |
| Tomb Raider Legend | 7/08 |
| World of Warcraft | 3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05 |

Hilf mir mal kurz!

VOLL-VERSION

Rollercoaster Tycoon 2

Da Sie diesen Monat Ataris Achterbahnspektakel auf der Heft-DVD finden, hier die passenden Cheats: Geben Sie einem der Besucher einen Namen aus der Liste, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

| Name | Wirkung |
|--------------------|--|
| Melanie Warn | Alte Besucher sind glücklich. |
| Katie Brayshaw | Alle Gäste winken. |
| John Wardley | Der Gast ist vom Park begeistert. |
| Bill Gates | Der Besucher hat unendlich viel Geld. |
| Big Bucks | Der Auserwählte hat viel Knete. |
| Jon Mace | Der Gast zahlt immer den |
| | doppelten Preis. |
| Damon Hill | Der Besucher fährt sehr gut Go-Kart. |
| Michael Schumacher | Der Gast ist Go-Kart-Champion. |
| Mr. Bean | Der Gast ist ein Go-Kart-Antitalent. |
| Tony Day | Der Besucher futtert einen |
| | Burger nach dem anderen. |
| Tom Cruise | Der Gewählte fährt jede Achterbahn. |
| Timo Mayer | Der Gast freut sich wie ein |
| | Schneekönig. |
| Rene Meyer | Der Besucher friert. |
| Simon Forster | Der Gast malt ein Bild. |
| Chris Donauer | Der Gast flirtet mit den Mädchen. |
| Chris Sawyer | Der Besucher macht Fotos. |
| Andi Ruehring | Der Gast haut vor allen Frauen ab. |
| Angel Backes | Der Besucher strickt. |

VOLL-VERSION

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Ebenfalls auf der Heft-DVD, hier die Cheats: Öffnen Sie den Charakterbildschirm und geben Sie marvin ein. Jetzt müssen Sie die angegebenen Tasten drücken, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

| 25(8 | Mirkung | |
|------|--|--|
| F2 | Konsole öffnen (Befehle siehe Liste unten) | |
| F3 | Im Fenster-Modus spielen | |
| F4 | Zum Normalmodus zurückkehren | |
| F5 | Kamera einfrieren | |
| F6 | Kamera wieder freigeben | |
| F7 | Durch die Spielabschnitte wechseln | |
| F8 | Lebensenergie und Mana auffrischen | |
| H | Mehr Gesundheit | |
| 0 | Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen | |

Und hier noch die wichtigsten Konsolenbefehle:

| Hefeld | Witkung | | |
|-----------------------|--------------------------------|--|--|
| Cheat God | Gott-Modus | | |
| Toggle time | Uhr ein-/ausblenden | | |
| Kîll | Alle Personen im Umkreis töten | | |
| łtar_firearmor_addon | Magische Rüstung | | |
| ltar_mayazombie_addon | Gammelige Rüstung | | |
| ftar_raven_addon | Ravens Rüstung | | |
| ltar_orebaron_addon | Rüstung der Erzbarons | | |
| ltar_thorus_addon | Thorus' Rüstung | | |
| ltar_bloodwyn_addon | Rüstung von Bloodwyn | | |

Sin Episodes: Emergence

Bevor Sie die Cheats benutzen können, müssen Sie die Konsole aktivieren. Gehen Sie hierzu in das Optionsmenü, Unterpunkt Steuerung, Drücken Sie das Erweitert-Fensterchen und machen Sie einen Haken bei Konsole einblenden. Jetzt können Sie mit der ^-Taste die Konsole öffnen. Sollte dies Probleme bereiten, erstellen Sie eine Desktop-Verknüpfung und ergänzen die Zielzeile mit dem Parameter -console. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen! Jetzt klappt's auf jeden Fall. Bevor Sie loslegen, geben Sie sv cheats 1 in die Konsole ein und aktivieren so den Cheat-Modus. Jetzt geben Sie die Codes wie gewohnt ein und bestätigen sie mit der Eingabetaste

| Cheat | Wirkung |
|-----------------|--|
| God | Gott-Modus |
| Buddha | Unsterblich, auch nicht bei Stürzen |
| Impulse 101 | Alle Waffen samt voller Munition |
| Impulse 200 | Waffenmodelle ausschalten |
| Notarget | Unsichtbarkeit |
| Noclip | Ghost-Modus, durch Wände gehen |
| Npc_kill | Alle NPCs in der Umgebung sterben |
| Viewmodel_fov x | Größe der Waffe festlegen; |
| _ | für x eine beliebige Zahl eingeben |
| Sv gravity x | Schwerkraft verändern; für x eine |
| | beliebige Zahl eingeben; je kleiner x, |
| | desto geringer die Gravitation |
| Sv_friction x | Bodenhaftung verändern; |
| _ | für x eine beliebige Zahl eingeben |
| Sv Bounce x | Abprallstärke verändern: |
| _ | für x eine beliebige Zahl eingeben |

Ganz Eiligen empfehlen wir den Konsolenbefehl changelevel. Lassen Sie nach dem Kommando ein Leerzeichen und fügen Sie einen Levelcode aus der Liste an. Schon sind Sie in der entsprechenden Mission.

| Levelcodes | | |
|-----------------------------|--|---|
| Se1_IntroX (X=01 bis 03) | | |
| BackgroundX (X=01 bis 06) | | |
| Se1_docksX (X=01 bis 04) | | • |
| Se1_pitX (X=01 bis 02) | | |
| Se1_u4laboX (X=01 bis 05) | | |
| Se1_highriseX (X=01 bis 03) | | |
| Se1_finaleX (X=01 bis 02) | | |

Hot Dogs Hot Girls

Öffnen Sie den Programmordner. Hier finden Sie einen Unterordner GameData und dort wiederum den Ordner General-Staff. Öffnen Sie das Xml-Dokument mit einem Editor. Nun können Sie die Eigenschaftswerte (zum Beispiel Cooking, Stamina oder Service) auf 10 setzen und die Datei abspeichern. Wenn Sie das Spiel das nächste Mal starten, hat Ihr komplettes Personal randvolle Statusleisten.



»Manche stehen drauf:

gegelte Achselhaare.«

Mit einem einfachen Trick kommen Sie von Anfang an in jeden gewünschten Level. Öffren Sie die Konsole mit der *-Taste und geben Sie map (x) ein, wobei x für die Level-Zahl sieht. Jetzt bestätigen Sie mit der Eingabetäste und schon landen Sie in der gewünschten Mission. In der Liste finden Sie die Ziffern, die Sie für x einsetzen können.

| Level | Mission |
|-------|--------------------------|
| 0 | Prolog Barracuda 1 |
| 1 | Prolog Barracuda 2 |
| 2 | Vorbesprechung Paradiso |
| 3 | Hotel Paradiso |
| 4 | Vorbesprechung Labor |
| 5 | Labor 1 |
| 6 | Labor 2 |
| 7 | Labor 3 |
| 8 | Straßen von Medellin 1 |
| 9 | Straßen von Medellin 2 |
| 10 | Vorbesprechung Plantage |
| 11 | Plantage 1 |
| 12 | Plantage 2 |
| 13 | Vorbesprechung Villa |
| 14 | Villa 1 |
| 15 | Villa 2 |
| 16 | Einsatzbesprechung Hafen |
| 17 | Hafen 1 |
| 18 | Hafen 2 |
| 19 | Hafen 3 |
| 20 | Tutorial |

Flat Out 2

Erstellen Sie ein neues Profil und taufen Sie es auf GIEVEPIX. Sie erhalten umgehend eine Million Kredits und alle Wagen stehen zur freien Verfügung.

Die Römer

Geben Sie die abgedruckten Cheats während des laufenden Spiels ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

| Cheat | Wirkung | | |
|-----------------|--------------------------------|--|--|
| Showmethemoney | Unendlich viel Gold | | |
| Almsforthepoor | 50 Gold | | |
| Hornofplenty | Unendlich viele Ressourcen | | |
| Resourcesneeded | 50 von allen Ressourcen | | |
| Makelove | Glückliche Untertanen | | |
| Heromode | Unsterbliche Soldaten | | |
| Nogravediggers | Keine Pest | | |
| Firefighter | Kein Feuer | | |
| Peacemaker | Keine Unruhen | | |
| Unbreakable | Gebäude bleiben wie neu | | |
| Magicbuild | Gebäude steht sofort | | |
| Hardwork | Doppette Produktion | | |
| Fireitout | Alle Häuser brennen | | |
| Deadmanwalking | Die Pest bricht aus | | |
| Youaresissy | Alles auf "feindlich" schalten | | |
| Herekittykitty | Alles auf "freundlich" schalte | | |

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Sie mögen Rollenspiele? Na dann sind Sie ja mit unserem Schwergewicht auf der Cover-DVD bestens bedient. Wir verreten Ihnen sogar auch noch, wie Sie sich in der Gothic-Welt am besten zurecht finden. So sind wir zu Ihnen!

Vorbereitungskurs

Mit einem neuen Charakter sofort die frischen Aufträge anzunehmen, entpuppt sich als unklug. Alle Monster sind laut Handbuchinformation jetzt schwerer zu besiegen. Probieren Sie es ruhig mal aus: Recht früh im Spiel sehen Sie sich mit einer Piraten-Aufgabe konfrontiert, bei der Sie auf Schatzsuche gehen. Versuchen Sie mal, mit einem Charakter der Stufe drei eine Horde Lurker zu besiegen oder gar ein Lager voller Banditen auszunehmen, die in unmittelharer Nähe eines der Schatzpunkte lagern - keine Chance! Daher unser Ratschlag: Nehmen Sie es gelassen und spielen Sie Gothic 2 erst in alter Manier bis zum zweiten Kapitel durch. sprich, erledigen Sie so viele der alten Aufträge wie möglich und meucheln die leichteren Monster. Leveln Sie den namenlosen Helden über die Zehner-Hürde, um eine realistische Chance in der neuen Welt zu haben und um stärkere Waffen effektiv einsetzen zu können. Falls Ihre Gothic 2-Erfahrung ein Weilchen her ist: Auf unserer Webseite (www.pcaction.de) finden Sie die Komplettlösung des Hauptspiels.



Auch im Add-on gibt es mal wieder keine Beschilderung. Damit Sie trotzdem altes finden, hat sich unser Tipps&Tricks-Sklave schon mat für Sie die Hacken abgelaufen und diese Karte erstellt.

KAPITEL 1

Déjà-vu-Erlebnis

Der gleiche Start wie in Gothic 2, ein etwas anderer Dialog. Xardas weiß die ersten Neuigkeiten zum Add-on. Nach der Plauderei mit dem alten Zauberzausel suchen Sie den Turm wie gewohnt ab. Es liegen jetzt mehr Gegenstände herum als im ursprünglichen Spiel. Nehmen Sie auf jeden Fall die Steintafel mit und sprechen Sie den alten Dämonenbeschwörer darauf an. Wenn Sie in Richtung Khorinis latschen, lagert ein neuer alter Bekannter im Durchgang: Cavalorn. Von ihm gibt es weitere Hinweise. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Bevor Sie jedoch das Banditennest ausräuchern, reden Sie mit der Wache, um an den Steckbrief und die Dexter-Information zu gelangen. Wandern Sie frohen Mutes zu Maleth, dem Schafhirten, und reden Sie über die Banditen, Danach kehren Sie zu Cavalorn zurück. Mit ihm an der Seite ist der Kampf ein Kinderspiel und Sie erhalten Erfahrungspunkte quasi umsonst. Plündern Sie die Leichen, bevor Cavalorn es tut. Kurz vor Khorinis lungert ein augenbeklappter Seeräuber am Straßenrand herum. Sofern Sie dem ollen Seebären helfen wollen, geben Sie ihm am besten die Arbeitskleidung, die Sie von Bauer Lobart erwerben können. Falls Sie sich jetzt fragen, wie Sie selbst in die Stadt kommen sollen, kein Problem: Lester im Tal unterhalb von Xardas' Turm hat eine neue Variante parat. Sammeln Sie zehn gleiche Kräuter und geben Sie sich dann bei der Torwache als Kräutersammler

für Constantino aus. Außerdem gibt es wie gewohnt den Händler auf der Bank vor Lobarts Anwesen, der einen Passierschein verkauft.

In Khorinis

Nachdem Paladin Lothar seinen üblichen Sermon abgelassen hat, gehen Sie gleich zu Vatras, Sprechen Sie ihn auf den Ring des Wassers an. Das dürfte der schnellste Weg sein, um an die neuen Gilden des Add-ons heranzukommen. Bringen Sie dann das Ornament zu Lares, der sich wie immer am Hafen befindet. Reden Sie ausgiebig mit dem alten Banditen. Er hat gute Tipps, was eine bessere Rüstung und Geld angeht, außerdem kann er Ihnen den Zugang zu einer der drei bekannten Fraktionen (Magier, Söldner, Miliz) erleichtern. Fragen Sie ihn, was er im Hafen macht. Nach einiger Plauderei übergibt er Ihnen den Erkennungsring der Wassergemeinschaft. Streifen Sie das gute Stück sogleich über und gehen Sie auf den Markt zu Händler Baltram. Baltram kann für Lares' Ablösung sorgen. Jetzt ziehen Sie mit Lares los, um das Ornament bei Saturas abzuliefern.

Die Sache mit den Steintafeln

Überall in der Spielwelt stoßen Sie auf Steintafeln, die Sie anfangs noch nicht entziffern können. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder bringen Sie die Tafeln immer zu Vatras, der sie Ihnen abnimmt und Sie dafür mit Tränken belohnt. Oder Sie behalten die Tafeln erst mal, bis Sie die Sprache der Erbauer beherrschen, die Ihnen der Wassermagier

Myxir beibringt. Wenn Sie nun eine Tafel lesen können, verbessert das Ihre Attribute dauerhaft.

Die Wassermagier

Direkt bei der Ausgrabungsstelle in der Nähe der Pyramide im Nordosten liegt unten links eine der Steintafeln. Achten Sie auf den Steinwächter am Boden und durchsuchen Sie die Überreste, um eine Steintafel zu finden. Bei Saturas finden Sie rechts an der Wand wieder eine Steintafel. Kehren Sie nach dem Gespräch mit Riordian nicht gleich wieder zu Saturas zurück, sondern erforschen Sie das Gewölbe, um mit den anderen Wassermagiern zu reden. Von Merdarion erhalten Sie beispielsweise einen Schlüssel für einen Teleportstein. Myxir ist wichtig, wenn Sie die fremde Sprache der Erbauer lernen wollen, um die verschiedenen Steintafeln lesen zu können. Im Becken bei Nefarius liegt eine Steintafel auf dem Boden. Wenn Sie den Auftrag von Nefarius bekommen haben, benutzen Sie den Teleporter, Vorsicht, er mündet in eine Höhle, in der sich sogleich ein Ork auf Sie stürzt. Wenn Sie in die Stadt zu Lares zurückkehren und ihn auf die Teleportsteine ansprechen, erfahren Sie den Standort eines weiteren Teleporters.

Reisen mit Lares

Wandern Sie anschließend mit Lares zu Onars Hof. Bei der Taverne "Zur toten Harpie" verlässt Sie Lares. Statten Sie (mit dem Wasserring am Finger) der Kneipe einen Besuch ab und reden Sie









Die Steintafeln sind leicht zu übersehen. Schauen Sie immer genau hin, denn die Tafeln öffnen Ihnen nicht nur den Weg in das neue Gebiet, sondern sind auch später nützlich.



Banditen hatten Etvrich in der Nahe von Bengars Hof fest. Befreien Sie den armen Kerl. Der Brief, den Sie im Zelt finden, ist sehr hilfreich.

mit dem Wirt Orlan. Er gehört ebenfalls der Gemeinschaft an. Fragen Sie ihn nach dem Teleportstein. In der Höhle mit dem Teleportstein. In der Höhle mit dem Teleporter befindet sich wieder eine Steintafel. Vor der Kneipe lungert übrigens der Pirat Greg herum, den Sie bereits kennen. Zusammen mit ihm können Sie eine nahe gelegene Höhle plündern und auf weitere Schatzsuche gehen. Alle Schatzplätze sind im Journal recht gut beschrieben.

Die Vermissten

Schnüffeln Sie schon mal ausgiebig in Khorinis umher, um möglichst viel über die Vermissten zu erfahren. Fischhändler Halvor weiß ebenfalls einige Dinge über die Verschwundenen; durch ihn gelangen Sie zu Farim, dem Fischer in der Nähe des Paladin-Schiffs. Sie labern den Fischfänger an und schwimmen anschließend nach Norden zu der kleinen Bucht. Sie sollten allerdings dabei schon eine Karte von Khorinis (die gibt es bei Bharim im Hafenviertel) mit sich führen. Farims Probleme regelt übrigens der Miliz-Angehörige Martin, den Sie im Paladin-Lager am Kai finden. Reden Sie ausführlich mit Skip, er hat auch noch eine Extra-Aufgabe für Sie parat. Auf dem Strandabschnitt finden Sie zudem eine weitere Steintafel. Marschieren Sie anschließend zu Baltram und bieten Sie ihm einen Handel an. Noch einmal unternehmen Sie eine Paddeltour zu Skip. Bei Tischler Thorben und im Bordell bekommen Sie weitere Informationshäppchen über die Vermissten. Die Info von Nadja erhalten Sie nur, wenn Sie vorher mit Borom reden und ihm die 50 Goldstücke zahlen. Gehen Sie dann mit der Prostituierten nach oben und reden Sie VOR dem Vergnügen mit ihr. Schauen Sie auch mal bei Kardif vorbei. Handeln Sie ihn bezüglich seiner Informationsdienste auf sechs Goldstücke runter, das spart Ihnen viel Geld. Er weiß auch ein paar Einzelheiten über die Vermissten. Der nächste Stopp lautet Coragon, Der Kneipier der Unterstadt liefert einen weiteren Tipp, der Sie zum Händler Hakon auf dem Marktplatz führt. Verlassen Sie nun die Stadt durch das Osttor und wandern Sie den Weg zur Taverne "Zur toten Harpie" hoch. Hinter der Steinbrücke finden Sie den neuen Nichtspielercharakter Erol, dem drei Steintafeln gestohlen wurden. Die lagernden Banditen finden Sie oben auf der Steinbrücke.

Ornamentsuche

Sie gehen zurück nach Khorinis und treffen sich wieder mit Lares. Lassen Sie sich von ihm in den östlichen Wald führen, allein haben Sie dort als Anfänger keine Chance. Suchen Sie den Steinkreis genau ab, dort finden Sie drei Schalter. Wenn

Sie alle drei gedrückt haben, erscheint ein gefährlicher Steinwächter, bei dem Ihnen Lares jedoch zur Seite steht. In den Überresten des Wächters finden Sie das gesuchte Ornamentstück. Das zweite Stück finden Sie beim Steinkreis auf dem Acker bei Sekobs Hof. Sollten Sie es solo nicht mit dem Steinwächter aufnehmen können, locken Sie ihn zu den Söldnern an der Hütte am See. Suchen Sie nun den Steinkreis in der Nähe von Lobarts Hof auf. Cavalorn wartet dort bereits auf Sie. Drücken Sie wieder die drei Schalter, allerdings gehen Sie hier leer aus. Das Ornament befindet sich in den Händen der Paladine. Sie kennen das Spielchen schon von der Hauptstory: Sie müssen als Lehrling in Khorinis angenommen sein, um Zutritt zur Oberstadt und damit zu den Paladinen zu erhalten. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie bei Bosper, Harad oder Constantino in die Lehre gehen. Marschieren Sie als braver Bürger der Stadt schnurstracks ins obere Viertel und suchen Sie nach Fernando, dem Waffenhändler. Suchen Sie danach Vatras auf und reden Sie so lange mit ihm, bis er etwas über einen Waffenschmuggel er-

Die Fortsetzung unserer Komplettlösung finden Sie auf der Heft-DVD (Seite A).



An diesen Monumenten befinden sich die gut versteckten Schalter, die Sie drücken. Die Steinwächter, die daraufhin erscheinen, sind zu vernichten.



An dieser Stelle des Hafens in der Stadt Khorinis finden Sie Martin, der Ihnen beim Auftrag "Die Vermissten" weiterhilft

Sin Episodes: Emergence

In unseren Ballertipps zum Ego-Shooter von Ritual zu schmökern, ist keine Sünde. Es nicht zu tun schon. Wir zeigen Ihnen, wie Sie an Maschinenpistolen, Monster und Möpse Hand anlegen.

BASISWISSEN

Personal Challenge System

Egal, ob Sie schon in vielen Ego-Shootern massenweise Monster malträtiert haben oder Sin Ihr erstes Mal ist: Feuchte Hände bekommen Sie bestimmt. Um Frust zu vermeiden, passt sich der Schwierigkeitsgrad Ihrer Spielweise an. Wer gezielt schießt und wenig Lebensenergie einbüßt, steht den dickeren Mutanten schneller gegenüber als ihm lieb ist. Das System können Sie systematisch austricksen: Kommen Sie an einer Stelle partout nicht weiter, lassen Sie sich ein paar Mal um die Ecke bringen und schießen absichtlich daneben. Das Programm denkt dann, Sie seien total unterbelichtet und schaltet die Effizienz der Feinde einen Gang runter. Auch die Zwischengegner verlieren nach einigen Bildschirmtoden Ihrerseits den Angriffswillen und vertragen deutlich weniger Kugeln.

Richtig zielen

Kopfschüsse verursachen erhöhten Schaden. Die Rübe ist im Gegensatz zum Oberkörper allerdings schwieriger zu treffen. Um den goldenen Schuss zu landen, zielen Sie mit der Magnum auf die Brust des Gegners und geben drei bis vier Schüsse ab. Der erste geht in den Thorax und lähmt Ihr Ziel kurzzeitig. Danach verreißt die Knarre nach oben und die restlichen Treffer spalten das Haupt des Opfers. Mit der Schrotflinte visieren Sie am besten den Pixel-Hals an. Die hohe Streuweite der Waffe besorgt den Rest. Mit dem Sturmgewehr ist ein Kopfschuss schwieriger. Das Gerät ist eher für den Nahkampf gegen mehrere Monster gedacht, Sollten Sie noch unentdeckt sein, benutzen Sie das Zielfernrohr, um Halunken zu überraschen.

Medizinkunde für Anfänger

Besiegte Gegner lassen manchmal Injektoren fallen, die einige Gesundheitspunkte bringen. In der Welt von Sin hängen zudem hier und da Lebensenergiespender an den Wänden. Mit der "Benutzen"-Taste versprühen die Apparate blauen Dunst, der Sie heilt. Irgendwann ist die Gaspatrone verbraucht, doch zum Glück findet sich meist eine Ersatzkartusche in der näheren Umgebung. Mit der "Benutzen"-Taste aktivieren Sie das rote Hand-Symbol über dem Spender, holen die alte Patrone heraus und legen die neue ein. Falls Sie sofort Lebensenergie benötigen, zerschießen Sie die blauen Gasbehälter. Das Gas strömt aus und heilt Sie schneller als am Automaten. Der Behälter ist danach allerdings unbrauchbar.

Lass es krachen!

In den Levels steht eine Menge explosives Zeug. Gelbe Tonnen fangen unter Beschuss Feuer und explodieren kurz darauf. Wenn Gegner in der Nähe stehen, zünden Sie nach Möglichkeit ruhig diese Brandbeschleuniger, denn so profitieren Sie von dem folgenden munitionssparenden Grillfest. Noch gemeiner wirken Gasflaschen. Ein Schuss auf das Ventil und die Pulle rast mit irrer Geschwindigkeit los. Allerdings ist die Flugbahn nicht gut kontrollierbar. Wie es der Zufall will, liegen die Flaschen abschussbereit in den Regalen. Mit geübtem Auge erkennen Sie sofort, welches Objekt Sie zuerst in die Luft jagen - und lösen so eine tödliche Kettenreaktion aus.

KNIFFLIGE LEVELSTELLEN

Der verrlickte Kran

Sobald Sie den Raum mit dem Lastenkran betreten, fängt dieser im wahrsten

Sinne des Wortes an durchzudrehen. Warten Sie so lange, bis die großen Kisten zur Seite gewirbelt sind, ansonsten holen Sie sich nur dicke Beulen. Geschickte Spieler weichen den flinken Zinken aus. Wer auf Nummer sicher gehen will, jagt einige Kugeln in den Motor des Krans und legt ihn auf diese Weise lahm. Ihr Weg führt durch die Tür mit der Aufschrift "Security Station" Links und rechts sind zwei Löcher in der Wand. Dahinter erkennen Sie zwei explosive Fässer. Eine Granate oder einige gezielte Schüsse bringen die Fässer zur Explosion. Dabei reißt die Tür aus den Angeln und der Weg ist frei.

Die Wasserfalle

In dem Raum mit dem Wassertank haben Sie zwei Alternativen, um eine Ebene höher zu kommen. Möglichkeit A: Sie öffnen das Schott mittels Drehrad, indem Sie die "Benutzen"-Taste gedrückt halten. In der Wasserkammer tauchen Sie ganz nach unten und erhöhen mittels Drehrad den Wasserpegel. Schwimmen Sie hinter den Rohren nach oben. Dort geht es durch die Tür. An den zwei Leitern klettern Sie hinab, erledigen die Gegner und entkommen durch die Luke im Boden. Möglichkeit B: Vor der Wasserkammer hängt ein großer Tank an zwei Stahlseilen von der Decke. Schießen Sie auf die kleinen brennbaren Tanks, die im Regal auf dem Gang hinter dem großen Tank liegen. Dadurch kracht der Tank zu Boden. Jetzt springen Sie auf den Tank und erreichen so die großen Rohre, die guer durch den Raum verlaufen. Durch gezielte Sprünge gelangen Sie zu den zwei Leitern und der Bodenluke.

Schwebende Brücken

Um den Drogenbaron Viktor Radell zu stellen, überqueren Sie ein großes Becken. Die ursprüngliche Treppe ist zerstört. Über dem Becken befindet sich



AUF DVD

VIDEO



Der verrückte Kran: Sie zerstören ihn, indem Sie auf den Motor (gelber Kreis) schleßen. Die SicherDie Wasserfalle: Ein Schuss auf die eingezeichneten Kanister bringt den großen Tank links zum heitsstationstür öffnen Sie, indem Sie eine Granate durch das Loch in der Wand werfen (roter Kreis). Absturz. Danach geht es über das rote Rohr auf die Balustrade.



Nimm drei!

Mit drei Wummen gehen Sie auf die Jagd und schinden bei Ihren Gegnern mächtig Eindruck. Wir verraten wie.



Magnum
Die Magnum hat 20 Kugeln im
Magazin, die mehr Schaden
verursachen als man denkt.
Der zweite Feuermodus ist der
stärkste im Spiel und haut
selbst Endgegner locker
aus den Latschen.

Scattergun Sie ist der Pürierstab unter

den Waffen. Aus nächster

der Wachen mit einem Schuss. Die Sekundärmunition hat nach
mehr Wumms und prallt von den Wanden ab. Ideal, um feigen
Schurken hinter einer offenen für eins überzubraten.

Assault Rifle

Assaut Hints
Die hobe Reichweite und die Schussfrequenz machen das
Sturmgewehr zur ersten Wahl für Distanzkämpfe. Der montierte
Granatwerfer vertilig urgnenweise Monster. Das
Zielfernrohr gewährleistet tiefe Einblücke
in die empfindlichen
Zonen liter
Ziele.

ein Lastenheber. Mit seiner Ladefläche improvisieren Sie eine Brücke. Die
Kontrollfunktionen für den Lastenheber
befinden sich im höher gelegenen Kontrollhaus. Keine Sorge, wenn die Gegner
Sie unter Beschuss nehmen — die Kontrolleinrichtung kann nicht kaputt gehen.
Richten Sie die Ladefläche so aus, dass
Sie aus dem Kontrollhäuschen darauf
springen können. Mit einem weiteren
Sprung erreichen Sie die andere Seite
des Beckens. Vorsicht: Im Büro oberhalb
der Treppe verschanzt sich Viktor.

Diät für fette Mutanten

Im gesamten Spiel gibt es nur eine Art von Zwischen- beziehungsweise Endgegner. Eine meterhohe, fette Kreatur mit dem Charme und Auftreten eines Bulldozers. Das Ungetüm rennt wie ein wilder Stier umher und verarbeitet seine



Diät für fette Mutanten: Wenn Sie das dicke Monster eine Zeit lang toben lassen, ohne es anzugreifen, reduziert es seine Angriffe.

direkte Umgebung zu Kleinholz. Daher nützt es nichts, sich hinter den Zäunen zu verstecken. Wo das Biest mit seinen mächtigen Pranken hinschlägt, wächst kein Gras und kein Spieler mehr. Halten Sie ausreichend Abstand und weichen Sie den Rammattacken aus. Feuern Sie zunächst aus sicherer Distanz mit der Spezialmunition der Magnum. Dann hauen Sie dem Monster die Sturmgewehrgranaten um die Ohren, ist die Spezialmunition verbraucht, füttern Sie das Vieh aus sicherer Entfernung mit der Assault Riffle. Beachten Sie dabei stets die brachialen Schockwellen-Attacken des Monsters, In den Ecken der Kampfarena finden Sie Medizin und etwas Munition.

Der Turm der Herrschaft

Beim Sturm des Sintek-Hauptquartiers stoßen Sie auf heftigen Widerstand. Glücklicherweise ist Ihre Mitstreiterin Jessica Cannon an Ihrer Seite. Das Busenwunder ist unverwundbar, selbst Granateneinschläge überlebt sie ohne Kratzer. Falls Sie im Kampf eine Pause benötigen, verziehen Sie sich in eine Ecke und lassen Jessica mit den Feinden allein. Die Gute erledigt die einfa-

chen Soldaten, für den gröberen Dreck bleiben aber Sie zuständig. Beim Kampf in der Nähe der sechs Fahrstühle finden Sie in den Aufzügen Munitionskisten. Die Liftkabinen und die Säulen der großen Halle bieten Deckung. Wenn Sie mit dem Aufzug in den 25. Stock gefahren sind, klettern Sie in den defekten Lift und durch den Schacht in die 24. Etage hinunter. Kämpfen Sie sich weiter vor, bie sine Tür ins Freie führt. An der frischen Luft balancieren Sie über die Fenstersimse. Geht es scheinbar nicht weiter, lassen Sie mit einem Steuerrad an der Wand den Fahnenbalken herunter.

Endkamni

Zum Schluss treffen Sie noch einmal auf einen großen Mutanten. Die Strategie bleibt wie beim Kampf auf der Baustelle. Auf dem Dach haben Sie mehr Deckung. Fällt der Mutant, taucht ein Kampfhelikopter auf. Sie suchen vor dem MG-Feuer und den Raketen Schutz und halten im Gegenzug volles Rohr drauf. Letztendlich stürzt der Hubschrauber in die Tiefe. Ein anderer Helikopter holt Sie ab – und Sie blicken der nächsten Episode entgehen.



Schwebende Brücken: Platzieren Sie den Lastenheber so, dass Sie mit zwei Sprüngen über das Wasserbecken zu den bunten Kisten gelangen.



Der Turm der Herrschaft: Am Ende der Fahrstuhlfahrt im 25. Stock klettern Sie durch den Fahrstuhlschacht rechts eine Etaue tiefer.

Bad Day L.A.

Landstreicher Anthony Williams erlebt den Horrortag seines Lebens. In Los Angeles herrscht nach einem Meteoritenschauer Ausnahmezustand. Mit unserer Hilfe holen Sie Anthony unbeschadet aus dem Schlamassel raus.

GRUNDLAGENTIPPS

Steuerprobleme

Bevor Sie ewig suchen und verzweifeln: In Bad Day L.A. können Sie die Steuerung nicht frei konfigurieren. Wohl oder übel nehmen Sie deshalb mit der "WASD"-Steuerung vorlieb. Das Spiel kennt nur eine Grafikeinstellung. Das ist ärgerlich, aber in diesem Fall nicht zu umgehen.

Planlos in Amerika

Falls Sie mal nicht wissen, wo und wie es weitergeht, fragen Sie einfach die Einwohner von Los Angeles. Vorausgesetzt die Menschen wollen Ihnen nicht an den Kragen, quatschen Sie sie mit der rechten Maustaste an. Danach erscheint ein dicker gelber Pfeil am oberen Bildschirmrand, der Ihnen den richtigen Weg weist.

Gefahrenanzeige

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie einen gesetzestreuen Bürger oder einen amoklaufenden Psychopathen mimen. In Los Angeles herrscht so oder so der Ausnahmezustand. Je nachdem, ob Sie den guten Samariter spielen oder vom Kriegsrecht Gebrauch machen, vergibt das Spiel so genannte Smileys oder Frowneys.

Für brave Jungs: Smileys

Wer sich brav verhält, lebt wesentlich stressfreier. Für gute Taten gibt es Smileys. Diese senken die Gefahrenanzeige. Als gute Tat zählt Folgendes: Verwundete heilen, Zombies töten oder heilen, Kriminelle umlegen, brennende Menschen und Autos löschen sowie kleine US-amerikanische Fähnchen sammeln. Wer einen korrekten Eindruck bei der Bevölkerung hinterlässt, bekommt wertvolle Tipps und wird nicht angegriffen. Das senkt den Schwierigkeitsgrad.



Miese Aktionen wie Polizisten umlegen geben schwarze Frowneys, gute Taten wie Häftlinge exekutieren weiße Smileys.

Für böse Buben: Frowneys

Wer von guten Taten die Schnauze voll hat, lässt die Sau raus. Wundern Sie sich nur nicht über die üblen Folgen. Wer wahllos in die Menschenmenge ballert und unschuldige Zivilisten ermordet, besitzt ganz schlechte Karten. Die Stadtbewohner greifen Sie an und geben keine Hinweise mehr. Diesen Stress sollten Sie tunlichst vermeiden. Schießwütige Banden und geifernde Zombies machen Ihnen das Leben schon schwer genug.

Zombiae kurieren

Infizierte Menschen erkennen Sie an einer grünen Gaswolke. Nach einem Hustenanfall trachten die Gestalten Ihnen nach dem Leben. Ein Mittel zur Zombiebekämpfung ist die Schrofflinte. Viel Munition liegt aber nicht herum. Die Balermänner sparen Sie besser für Terroristen und Straßengangs auf. Somit ist der Feuerlöscher eine Alternative. Eine Schaumdusche verwandelt Zombies wieder in normale Menschen. Für die bleihaltige oder einseifende Variante erhalten Sie zur Belohnung einen Smiley.

Oft speicher

Was sich trivial anhört, erspart Ihnen eine Menge Frust. Gerade in den späteren Levels beschießen die Feinde Sie von allen Seiten und der Weg wimmelt vor Zombies. In einer ruhigen Ecke verschnaufen Sie eine Weile und sichern den Spielstand. Der gleichzeitige Kampf gegen fünf schießende Terroristen endet leicht tödlich. Heilmittel gibt es nur an wenigen Stellen. Mit dem Verbandsmull im Inventar heilen Sie lediglich andere Verwundete. Eine Selbstheilung ist damit nicht möglich.

Blöde Schnetzelei

In vielen Levels haben Sie die Aufgabe, eine gewisse Zahl an Terroristen, Gangmitgliedern oder Zombies auszurotten, bevor es weitergeht. So kann es passieren, dass Sie verzweifelt nach den letzen zwei Schurken suchen. Terroristen erscheinen an den Sandsackbarrieren, Gangmitglieder in dunklen Straßenecken. Neue Zombies enstehen nahe der großen Giftwolken. Wenn Sie in der

Nähe dieser Orte etwas umherlaufen, haben Sie die benötigten Ziele bald vor Ihrer Flinte.

AUF DVD

VIDEO.

DEMO

Kumpels in der Not

Im beinharten Straßenkampf sind Sie nicht auf sich allein gestellt. Vier tapfere Streiter schließen sich Ihnen im Laufe des Spiels an. Der Zombie-Junge und die Blondine Beverly helfen Ihnen kaum, die Angriffe sind einfach zu schwach. Kettensägenschwinger Juan zerlegt aber zuverlässig Zombies und der Sergeant sprengt mit seinen Granaten ganze Gegnergruppen weg. Ihre Mitstreiter sind unsterblich: Ist ihre Lebensenergie auf Null gefallen, dauert es nur einen kurzen Augenblick, bis sie wieder an Ihrer Seite stehen. Während sich ein Mitstreiter erholt, schalten Sie mit den Tasten F1 bis F4 kampfbereite Recken zu

Für Kleinholz sorgen

Anders als im echten Leben bekommt wer höflich nach dem Weg fragt dank des gelben Pfeils eine gute Beschreibung. Nicht immer führt der Gang über die offene Straße. Kleine gelbe Pfeile geben einen Hinweis, wo es weitergeht. Brüchige Gartenzäune schlagen Sie mit dem Schlagrohr klein. Auch die Eingangstüren zu begehbaren Häusern erkennen Sie auf einen Blick.

KLEINE WAFFENKUNDE

Feuerlöscher

Was zunächst wie ein schlechter Scherz klingt, ist die nützlichste Waffe Spiel. Dank unendlicher Munition haben Sie mit dem Feuerlöscher stets ein probates Mittel gegen Zombies in der Hand. Der Brandbekämpfer nimmt auch menschlichen Gegnern vorübergehend die Sicht und verschafft Ihnen einen Vorteil.

Eisenroh

Das Eisenrohr ist Ihre erste Waffe. Mehr als Hindernisse aus dem Wag räumen sollten Sie damit nicht. Im Nahkampf gegen Zombies und Terroristen ziehen Sie damit in aller Regel den Kürzeren. Da ist eine Flucht ratsamer.



Sie heilen Zombies am besten mit dem Feuerlöscher. Auf diese Weise sparen Sie wertvolle Munition.



Das Eisenrohr macht den Weg frei. Demolierbare Objekte kennzeichnet das Spiel mit gelben Pfeilen.

Schrotflinte

Der Klassiker der Zombiebekämpfung. Auf kurze Distanz absolut tödlich. Bei größeren Entfernungen streut die Waffe sehr stark und richtet keinen nennenswerten Schaden an.

Sturmgewehr Kalashnikov

Die Lieblingswaffe der Terroristen überzeugt dank hoher Reichweite und enormer Durchschlagskraft. Munition ist jedoch rar gesät. Daher sollten Sie das Sturmgewehr gegen Terroristen verwenden. Für die Zombiebekämpfung ist die Munition zu kostbar.

Scharfschützengewehr

Dank der Zoomfunktion ist diese Waffe die erste Wahl gegen Terroristen, die von Hausdächern angreifen. Für den Straßenkampf dürfen Sie das Gewehr aber vergessen. Wegen der niedrigen Schussfrequenz eignet sich der Schießprügel nur gegen einzelne Gegner.

Brandbombe

Die Molotowcocktails sind zwar cool, aber fast wertlos. Direkte Treffer sind schwierig und der kleine Brandfleck, der beim Aufprall entsteht, hilft Ihnen nicht weiter. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Gegner in die Feuerstelle laufen, ist einfach zu gering.

Flammenwerfer-Spraydose

Ähnlich dem Feuerlöscher ist die Spravdose mit unendlicher Munition gesegnet. Die Durchschlagskraft ist mehr als dürtig, aber die Reichweite des Feuerstrahls recht hoch. Sie eignet sich besonders, um Gegnergruppen zu bekämpfern.

Raketenwerfer

Was nach einer verheerenden Waffe klingt, enttäuscht bei Gebrauch. Mit dem Ding jagen Sie am besten Autos in die Luft und hoffen, dass die Explosion möglichst viele Gegner mitreißt.

Nagelknipser

Der Horror einer jeden Flughafenkontrolle. In der Realität nur etwas für Fußfetischisten und alte Männer, vertreibt der Nagelknipser im Spiel komplette

Gegnerhorden. Wenn Sie eingekesselt sind, ist er ein guter Fluchthelfer.

LEVEL 1: BIOLOGISCHER ANGRIFF

Ihr Alter Ego Anthony Williams steckt im Verkehrsstau. Um Ordnung in das Chaos zu bringen, helfen Sie den Not leidenden Menschen. Sie heilen Blutende mit der Mullbinde, helfen brennenden Opfern mit dem Feuerlöscher, Das Teil verwandelt Zombies auch zurück in Menschen (warum auch immer).

Den Jungen zum Krankenwagen bringen

Sobald der kleine Junge an Ihren Fersen klebt, bringen Sie ihn die Autobahnbrücke hoch. Der Ambulanzwagen steht gegenüber vom Feuerwehrlöschzug. Achten Sie auf die Lebensenergie des Bengels, er darf nicht sterben. Halten Sie nervige Zombies fern.

911-Notrufe verfolgen

Die Leute, die einen Notruf abgesetzt haben, finden Sie in den Gärten der Häuser. Mit dem Schlagrohr demolieren Sie Zäune, die den Weg versperren. Den Typ mit dem Herzinfarkt retten Sie, indem Sie ein paar Mal auf ihn springen. Mit dem Schlüssel beenden Sie den Level.

LEVEL 2: AMBULANZJAGD

Bleihaltige Spritztour

Mit der montierten Gatling-Kanone mähen Sie alles nieder, was Ihnen vor den Lauf kommt. Um die Gefahrenanzeige brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Abgeschossene Fresspakete bringen verlorene Lebensenergie zurück. Im Dauerfeuer des Maschinengewehrs explodieren die Trucks der Terroristen. Nach dem Tankstopp mobilisieren die Schurken ihre letzten Reserven. Dank unendlicher Munition haben Sie trotzdem keine Probleme, die Gegnermassen zu stoppen.

LEVEL 3: ERDBEBEN

Kettensägen-Juan helfen

Mit seiner Kettensäge liegt Juan verwundet am Boden. Sie reden mit ihm und putzen alle Zombies in der Umgebung weg. Zehn Verwundete warten auf die Rettung. Über die Trümmer der aufgerissenen Straße springen Sie locker hinweg.

Such das Scharfschützengewehr

Der Soldat gibt Ihnen den Befehl, ein Präzisionsgewehr zu finden. Sie gehen rechts am Soldaten vorbei in den Innenhof der Wohnsiedlung. Rechts daneben wartet ein weiterer Soldat, der nach Ansprache die gesuchte Knarre rausrückt. Damit knipsen Sie den feindlichen Scharfschützen auf den Häuserdächern die Lichter aus. Die bestätigten Abschüsse melden Sie dem Soldaten.

Der Weg zur Klinik

Auf dem Weg zum Hospital erledigen Sie kleinere Aufträge. Ihre Mullbinde versorgt zehn Verwundete. Fünf eingesperrte Pechvögel befreien Sie aus ihrer Misere. Der Löschvorgang des Teers ist allerdings knifflig. Verpulvern Sie nicht zuviel Feuerlöschschaum, sonst haben Sie nicht genug, um den ganzen Brand zu ersticken; lassen Sie sich zuviel Zeit, bricht er wieder aus. Anschließend fällt Juan den Baum.

Hydranten abstellen

Fünf undichte Hydranten verhindern die Löscharbeiten. Bevor Sie das Wasser abdrehen können, nieten Sie zehn Terroristen um. Sind alle Hydranten dicht, spaltet Ihre Schrotflinte fünf Zombies. Über die Trümmer nahe des Feuerwehrmanns erreichen Sie endlich das Krankenhaus.

Gruppe eskortieren

Den Trupp Verletzter führen Sie über das große Gebäude mit den Tierbildern auf dem Dach zum Krankenwagen, Ignorieren Sie die Zombies. Die Terroristen greifen vorrangig Sie an und nicht Ihre Schützlinge. Zügigen Schrittes marschieren Sie zum Krankenwagen.

Sniper-Boss killen

Der Boss der Terroristen lauert in dem großen Hochhaus. Der Schuft wechselt ständig seine Position. Sie finden keine Deckung, hier zählt nur Schnelligkeit.



alles über den Haufen.



Level 2 - Ambulanziagd; Ohne Rucksicht auf Verluste ballern Sie aus dem fahrenden Krankenwagen Level 3 - Erdbeben; Der Anführer der gegnerischen Scharfschützen verschanzt sich hinter einem Fenster. Der gelbe Pfeil markiert sein Versteck. Blöd für ihn, gut für Sie.

ь

Ein gelber Pfeil markiert den Standpunkt des Gangsters. Sie richten das Scharfschützengewehr aus und warten so lange, bis der Schurke im Fenster auftaucht. Dieses Spielchen wiederholen Sie mehrfach, irgendwann hat der Knilch genug.

LEVEL 4: METEORSTURM

Immer der Fahne nach

Es regnet dicke feurige Felskugeln aus dem All. Juans Kollegen mit den roten Fahnen weisen Ihnen einen sicheren Weg. Halten Sie trotzdern nach einschlagenden Meteoriten Ausschau. Nach dem Spießrutenlauf stehen Sie vor dem Kino, wo drei besondere Spinner warten.

Superhelden vernichten

Drei amoklaufende Superhelden versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Sie bereiten dem Spuk mit roher Waffengewalt ein Ende, Halten Sie Abstand und treiben Sie die maskierten Idioten auseinander. Dann können diese sich nicht mehr gegenseitig unterstützen. Den Schutzschild der Schurken zerstören Sie per Sturmgewehr-Dauerfeuer. Nachdem Sie die drei Hampelmänner kalt gestellt haben, knöpfen Sie sich ihren Manager vor. In seinem Raum erschießen Sie zunächst die Typen an den Wänden. Dann brezeln Sie den Boss höchstpersönlich weg. In den Ecken des Raumes liegt Munition.

Burger-Zombies vertreiben

Fast Food ist nicht nur schlecht für die Figur, sondern verwandelt harmlose Hungrige in Zombies. Der Riesen-Zombie vor dem Schnellimbiss ist unverwundbar. Nehmen Sie sich vor seinen Trampelangriffen in Acht. Die kleinen Zombies erlösen Sie mit der Waffe. Nach genügend Abschüssen kippt der große Untote aus den Latschen.

Zur II-Babn

Auf dem Weg zur U-Bahn lauern einige hinterhältige Terroristen. Suchen Sie hinter den Häuserecken und Autowracks Deckung. Nach dem gewonnenen Feuergefecht fliehen Sie per U-Bahn aus der Stadt. Sie nehmen nicht den Eingang zur U-Bahn-Station, sondern springen die große Erdspalte in der Straßenmitte

LEVEL 5: FEUER

Süchtige Kinder retten

Drogen gehören definitiv nicht in Kinderhände. Da die miesen Straßengangs das nicht kapieren, leisten Sie bleihaltige Überzeugungsarbeit. Doch zunächst flehen überforderte Eltern Sie an, ihre Kindern zu retten. Auf dem Schulhof erkennen Sie rauschgiftabhängige Kinder an den roten Blasen vor dem Gesicht. thre Mullbinde entgiftet die Racker. Wenn Sie nicht schnell genug sind, naschen die Blagen an den Säcken mit Drogenbonbons und das Spiel beginnt von vorn. Gehen Sie zunächst zu den Rauschmitteln, die am weitesten vom Eingang des Schulhofs entfernt stehen. Stellen Sie sich vor, Sie würden eine Herde Schafe eintreiben. Das Ziel ist der Eingang des Schulhofs - Sie kurieren die Kinder, die dann dorthin rennen. Sie behalten die Energie der Mullbinde im Auge und achten darauf, dass keines der Kinder ausbüchst. So treiben Sie die Bengel Sack für Sack zum Eingang. Sind alle Kinder drogenfrei, legen Sie die Dealer um.

Freiwillige Feuerwehr

Auf dem Weg zum Flughafen stehen die Häuser in Flammen. Die Hausbesitzer konnten sich zwar retten, doch haben sie immer etwas in ihrer Hütte vergessen. Der unfreiwillige Held stürmt in das Inferno und löscht die Flammen. In einem der Häuser treiben Plünderer ihr Unwesen. Beim Häuserkampf hilft die Schrotflinte.

Öffentliches Grillfest

Eine Bande Pyrofreaks zündet wahllos Passanten an. In dem Chaos bewahren Sie einen kühlen Kopf. Abwechselnd bekämpfen Sie die Brandstifter und die Feuer der Brandopfer. Die Überlebenden stoßen zum Dank einen Bus um, welchen Sie als Brücke über die Straßenschlucht gebrauchen.

Seths Gang

Die rosarote Gang des Schurken Seth wartet auf eine Abreibung. Als Erstes beißen die einfachen Schergen ins Gras, danach pumpen Sie den Anführer voll Blei. Nun herrscht endlich wieder Ruhe im Karton.

LEVEL 6: FLUGHAFEN

Zoff mit dem Personal

Ein Flugzeug zu besteigen ist nicht unbedingt eine einfache Aufgabe. Das erfährt auch Anthony Williams. Die in Weiß gekleideten Sicherheitskräfte gehen grundlos mit ihren Elektroschockern auf Sie los. Ohne Skrupel setzen Sie Ihr Arsenal ein. Jeder Abschuss bringt einen Smilev. Der Weg zum Flugzeug führt durch verschiedene Hallen. Gelbe Pfeile kennzeichnen die Türen. In den Hallen sucht Anthony nach dem Ausgang, Eliminieren Sie jeglichen Widerstand. Das Sicherheitspersonal versucht mithilfe der roten Alarmknöpfe Verstärkung zu rufen. Die Elektroschocker der Wachen lähmen Anthony kurzzeitig. Dumm, wenn Ihre Feinde dadurch Hilfe holen können. Deshalb greifen Sie aus sicherer Entfernung an. In jeder Halle suchen Sie ausschließlich nach dem Ausgang.

Frischfleisch

In der Fleischverarbeitungshalle folgen Sie dem Förderband. Die hart arbeitenden Metzger tun Ihnen nichts. Verrückte Spieler balancieren über das Förderband. Sicherer ist der Weg seitwärts am Band vorbei.

Fundbür

Passen Sie im Kofferlager auf. Wild gewordene Gabelstaplerfahrer trachten Ihnen nach dem Leben. Ein Unfall endet tödlich. Die Gabelstapler schießen aus uneinsehbaren Ecken hervor. Bleiben Sie ruhig und schießen Sie nicht auf die Arbeiter. Zur Strafe erhalten Sie sonst Frowneys.

Dicke Tussi

Die Tür zur "Maintenance-Halle" liegt hinter einem Zaun. Rechts devon befindet sich ein Kofferförderband. An diesem klettern Sie hoch und springen über den Zaun. In der Halle lauert die dicke Chefin der Sicherheitskräfte mit einigen Beamten. Zuerst pusten Sie die Angestellten



Level 4 - Meteorsturm: Der dicke Hamburger Mutant ist unverwundbar. Rucken Sie deshalb den kleinen Zombies auf den Pelz.



Level 5 - Feuer: Anthony treibt die Kinder von den Drogensäcken weg. Doch die Kinder verfallen mehr und mehr der Sucht.

weg. Die dicke Berta ist immun gegen normale Kugeln. Halten Sie Abstand, sonst donnert die fette Hexe Anthony ihren Elektroschocker in den Allerwertesten. Ein Schuss aus der Schrofflinte lähmt die Frau kurzzeitig. Am Ende der Halle steht eine Flugzeugturbine. Auf Knopfdruck spuckt das Gerät Feuer. Durch gezielte Schüsse bringt Anthony die Aufseherin vor der Turbine in Position. In dem kurzen Moment, indem Sie bewegungsunfähig ist, aktiviert er den Apparat. Nach einigen Feuerstößen explodiert die Bossgegnerin.

LEVEL 7: BANDENKRIEG

Tacos frittieren

Die Latino-Gang macht den Bewohnern das Leben zur Hölle. Anthony sorgt auf bewährte Art und Weise für Ruhe. Zur Abwechslung sucht er Deckung in der Menschenmenge. Nachdem der Protagonist alle Schießwütigen zum Teufel gejagt hat, sucht er nach dem kranken Jungen. Die Einwohner geben auf Anfrage darüber Auskunft, wo der Kleine sich aufhält. Wenn er wieder im Team ist, warten drei Geiseln auf Rettung.

Geiseln befreien

Einige Mitglieder der Taco-Bande haben Geiseln genommen. Da keine Polizei vor Ort ist, löst Anthony den Fall. Die Befreiungsaktionen ähneln sich allesamt. Sie stürmen das Haus und bekämpfen jeden, der sich dort aufhält. Es sind immer Geiselnehmer, daher brauchen Sie keine Frowneys zu befürchten.

Feuerschutz geben

Den Vorstoß der Soldaten unterstützen Sie an den montierten Maschinengewehren. Halten Sie stets voll drauf, um Kollateralschäden sorgen Sie sich nicht. Immer wenn die Armee ein Haus vorrückt, ziehen Sie nach. Auf dem Weg zum nächsten Maschinengewehr lungern Gangster und Zombies herum. Diesem Abschaum braten Sie eins mit Ihren Handwaffen über. Stück für Stück gewinnen Sie an Boden und erreichen die rettende Yacht am Hafen.

LEVEL 8: TSUNAMI/BANKÜBERFALL

Fische fangen

Eine riesige Flutwelle hat die Stadt überschwemmt und nun steht Anthony das Wasser bis zu den Knien, Im kühlen Nass greifen listige Kraken mit Stromstößen an, ähnlich dem Sicherheitspersonal auf dem Flughafen. Anthonys Weg führt ihn die einzelnen Stockwerke hoch bis auf das Dach.

Knastbrüder

Im alten Gefängnis treiben ausgebrochene Sträflinge ihr Unwesen. Da die Bösewichte keine Anstalten der Besserung machen, ist Anthony Richter und Henker in einer Person. Selbst die makaber überzogenen Exekutionen inhaftierter Verbrecher bringen Smileys. In der Gefängnisdusche will Ihnen eine Knastbande an die Hose. Die Jungs sind mit Nahkampfwaffen und riesigen Fischen bewaffnet. Die Überzahl der Schurken macht Anthony mit seinen Waffen wett. Halten Sie ausreichend Abstand und bleiben Sie in Bewegung, Dann können die Fischfanatiker Sie nicht einkreisen und Sie schießen die Jungs der Reihe nach ab.

Fette Reute

Über eine Hängebrücke klettert Anthony auf ein Bankgebäude. Nach einer Fahrstuhlfahrt ist er Zeuge eines Banküberfalls. Die Diebe sind in der Überzahl und zum Äußersten bereit. Beim Kampf gegen die Bankräuber leistet die Kalashnikov gute Dienste. In den langen Fluren schießen Sie auf große Entfernungen, die Chance einen Nahkampf zu überstehen sind eher gering. Im Heizungskeller versperrt ein gewaltiges Feuer den Weg. Der Feuerlöscher zieht eine Schneise durch die Flammen. So gelangt Anthony aufs Dach und entkommt mit dem Hubschrauber.

LEVEL 9: INVASION DER MEXIKANI-SCHEN ARMEE

Panzer fahren

Die Soldaten der mexikanischen Armee haben sich jahrelang als harmlose Gastarbeiter getarnt. Im Chaos des Meteoritenhagels stellen die eine schlagkräftige Truppe zusammen. Da Anthonys Freunde in der Hand der Verbrecher sind, ist dieser gezwungen, für die Armee zu arbeiten. Als Richtschütze eines Panzers bedienen Sie Hauptgeschütz und Maschinengewehr. Der Panzer fährt durch die Straßen der Stadt und Anthony drängt die amerikanischen Soldaten zurück. Den Mexikanern dürfen Sie kein Haar krümmen, sonst scheiter die Mission. Armerikanische Soldaten tragen

einen dunkelgrünen Tarnanzug, mexikanische eine hellbraune Uniform.

Häuser demotieren

Auf der wilden Zerstörungsfahrt wehren Sie amerikanische Soldaten und Panzer ab. Fresspakete am Wegesrand geben bei Beschuss verbrauchte Lebensenergie zurück. Stoppt der Panzer seine Fahrt, schießen Sie die gelb merkierten Häuserwände mit dem Hauptgeschütz ein. Dann rumpelt der Panzer gemütlich weiter.

Den Spieß umdrehen

Nach einer gewissen Zeit kapert Ihr Freund, der Sergeant, einen Panzer. Alle, die vorher Feinde waren, sind nun Freunde und umgekehrt. Sie üben an den mexikanischen Invasoren Rache und halten mit den Panzerwaffen voll drauf. Sind die Bohnenfreunde in die Flucht geschlagen, wartet auf Anthony die letzte große Gefahr.

LEVEL 10: ZOMBIEBOMBE

Verschwundene Freunde finden

Gehen Sie schnurstracks zur großen Bombe. Daraufhin geschieht ein Unglück. Der kranke Junge, die Blondine Beverly und der Sergeant sind in einer riesigen Zombiemasse verschwunden. Um die Mitstreiter wiederzufinden, sucht Anthony die großen grünen Gaswolken ab. Der Reihe nach finden Sie die drei Unglücksraben. Mitten im Turmult wartet die rettende Leiter zum Hubschrauber. Sie klicken einfach die zu erlösende Person mit der rechten Maustaste an und lotsen sie durch die Zombiemenge.

Der letzte große Knall

Die lästige Untotenplage, die die gesamte Stadt verseucht, kann Anthony nur mittels der riesigen Zombiebombe beenden. Nach der Aktivierung startet ein Zeitlimit. In diesen wenigen Minuten kennen alle Zombies nur ein Ziel: Anthony! Doch Sie halten tapfer die Stellung bis zum bitteren Ende. Flammenwerfer-Spraydose und Nagelknipser sind die effektivsten Zombie-Vernichter. Bleiben Sie immer in Bewegung und sammeln frühzeitig Munition und Heilpakete auf. Nach Ablauf des Zeitlimits tilgt eine riesige Explosion den letzten Zombie vom Erdboden und das Spiel ist vorbei. Genießen Sie in aller Ruhe den lustigen Abspannt Manuel Grundmann



Level 7 - Bandenkrieg: Mit dem Maschinengewehr geben Sie den US-Soldaten Feuerschutz.



Level 8 - Tsunami/Banküberfall: Der Schild schützt den Ganovenboss nicht vor den Sturmgewehrsalven.



Level 10 - Zombiebombe: Mit dem Flammenwerfer gewinnt Anthony genügend Zeit, bis die Bombe explodiert.

Die Siedler 2: Die nächste Generation

VIDEO

Zum zehnjährigen Jubiläum felern die Wuselhelden glanzvolle Auferstehung. Wir geben wertvolle Tipps für den Start und zeigen Ihnen, wie die Wirtschaft ordentlich floriert.

WEGEBAU UND INFRASTRUKTUR

Richtiger Straßenbau

Wenn Sie Häuser mit Straßen verbinden, ist eine gerade Strecke der kürzeste Weg. Das weiß jeder Vollidiot. Weite Kurven und Zickzackverläufe kosten Ihre Siedler unnötig Zeit. Auf langen Wegen ist es sinnvoll, möglichst viele Fahnen zu setzen und somit Zwischenstopps einzubauen. Der Warentransport erfolgt so wesentlich zügiger. Pro Fahne gibt es einen Lastenträger. Mehrere Arbeiter sind weitaus effektiver, als einzelne Siedler, der die Waren alleine schleppt.

Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn

Was auf deutschen Autobahnen funktioniert, klappt auch in der Welt der Siedler. Häufig genutzte Wege können Sie mehrspurig ausbauen. Einfach eine Parallelstraße fabrizieren und diese am Knotenpunkt der Start- und Zielgebäude verbinden. Der Bau von Kreuzungen ist gerade vor Hauptquartieren und Lagerhäusern sinnvoll. Die Siedler nutzen Kreuzungen gern und häufig. Passen Sie aber auf, dass Sie die Kreuzungen nicht überladen. Pro Fahne sind maximal acht Einzelprodukte deponierbar.

Straßenkarte

Häufig genutzte Straßen entwickeln sich automatisch von sandigen Feldwegen zu Straßen mit Kopfsteinpflaster. Die Straßenumwandlung lässt sich nicht beeinflussen oder beschleunigen. Eine Steinstraße ist ein sicheres Indiz für eine gute Planung. Im Lauf der Zeit sehen Sie, ob sich ein Weg rentiert. Alte, nicht genutzte Buckelpisten können Sie einreißen und die Baufläche besser nutzen.

Schwere Junus

Alle Lebensmittelproduzenten wie Bäcker und Fleischer, die dafür sorgen, dass die hart schuftenden Jungs in den Bergwerken etwas zu beißen haben, gehören in die Nähe des Gebirges.

Idealerweise verläuft ein Transportweg von Bauernhöfen und Brunnen über Mühlen und den Schweinehof bis hin zum Metzger oder Bäcker.

Hauptstraßen

In Köln herrscht Chaos, in Dortmund findet sich dagegen jeder zurecht. Clevere Spieler bauen eine Straße ähnlich dem Westenhellweg und vermeiden eine Variante à la Kölner Ring. Das bedeutet für die Siedler, dass alle wichtigen Gebäude an einer Hauptstraße zu errichten sind. Diese Straße ist bald asphaltiert und Sie können die äußerst effektiven Esel einsetzen. Dank des Gruppensystems sind die Wege kurz, der Abtransport ist schnell und es kommt zu einer optimalen Auslastung

GRUPPENTHERAPIE

Eine starke Truppe

Natürlich können Sie Ihre Gebäude auch kreuz und quer über die Pampa verteilen. Aber in einer Siedlung, deren Gebäude wie mit der Schrotflinte platziert aussehen, kollabiert der Warenfluss wegen des chaotischen Wegesystems bald. Sinnvoller ist es, Gebäude eines Produktionszweiges in einer Gruppe zusammenzufassen. Obiekte. die voneinander abhängig sind, sich gegenseitig beliefern und der Herstellung eines Endprodukts dienen, arbeiten zusammen wesentlich effektiver. Wie die anonymen Selbsthilfegruppen für PC ACTION-Redakteure.

Holzkönfe

Holzfällerhütte + Forsthaus + Sägewerk Holz kann man nie genug haben. Schon gar nicht vor der Hütte. Glücklicherweise sägen die Siedler wie die Weltmeister. Statt ihre Frauen um den Schlaf zu bringen, schleppen sie Holz ohne Ende heran. Fertige Bretter sind also einzulagern, in die Nähe der Holzbetriebe gehört ein Lagerhaus. Die Holzfäller schlagen die Bäume, wo es ihnen gefällt - und nicht wo Sie es wollen. Mehr als die grobe Richtung des Rodungsgebietes können Sie nicht bestimmen. Wer ein Gefühl für den Radius des Sägeareals hat, zieht geschickt Schneisen

durch Wälder und gewinnt auf diese Weise Platz für neue Straßen. Ein Forsthaus regeneriert die geschlagenen Wälder von bis zu drei Holzfällerhütten.

Schinkenstraße

Bauemhof + Brunnen + Schweinezucht + Fleischerei

Die fressen wie die Schweine! In diesem Fall sind die Borstenviecher wirklich echte Vielfraße. Pro Schweinezucht sind locker zwei bis drei Bauernhöfe nötig. Da die Schweine auch noch wie Sekretärinnen auf Betriebsausflug saufen, verlangt eine Schweinezucht nach mindestens zwei Brunnen. Ein Bauernhof braucht neben seiner Grundfläche noch genügend Platz, um bis zu sechs Felder zu bestellen. Jetzt wissen Sie auch, warum Bauernhöfe immer außerhalb der Stadt liegen. Sind die Schweinezuchtbetriebe an alle Zulieferer angeschlossen, gibt es bald saftigen Schinken. Eine Fleischerei schlachtet die Schweine von zwei bis drei solcher Einrichtungen locker ab.

Backe, backe Kuchen

Bauernhof + Mühle + Brunnen + Bäckerei Aus Mehl und Wasser entsteht Brot. Fine Mühle mahlt das Getreide von mehreren Bauernhöfen, die sie umgeben. Brunnen und Mühle beliefern gleichzeitig die Bäckerei.

Eseisbrücken

Bauernhof + Brunnen + Eselzucht

Es dauert lange, bis an einer Straße Esel einsetzbar sind. Selbst große Siedlungen auf weitläufigen Karten benötigen nur wenige Eselbetriebe.

Bauernhof + Brunnen + Brauerei

Der edle Gerstensaft hält Soldaten bei Laune, Lagern Sie das Bier frühzeitig ein und errichten Sie die Brauerei nahe eines Lagerhauses.

Baumarkt

Kohle- und Eisenbergwerk + Eisenschmelze + Schlosserei + Schmiede

Bevor Sie sich der Waffen- und Werkzeugproduktion widmen, ist Vorarbeit gefragt. Zunächst jagen Sie einen Geologen ins Gebirge, der geeignete Stand-



Diese gut frequentierte Hauptstraße einer asiatischen Siedlung ist mit Kopfsteinpflaster, Trägern und Eseln bereits optimiert.



Optimaler Wirkungsgrad: Die Bäckerei (1) ist mit zwei Bauernhö- Bei einer so großen und vollständig ausgebauten Siedlung lernen



fen (2), Getreidemühle (3) und Brunnen (4) bestens ausgelastet. Sie die Spielstatistiken und Übersichtsmenüs schätzen.

orte von Bergwerken anzeigt. Nach dem Abteufen (für nicht mit der Bergleute: Bohren des Schachtes) suchen Sie einen zentralen Punkt für die Eisenschmelze am Fuße des Berges. Schlosserei und Schmiede schließen daran an. Wie zügig die Produktion der Werkzeuge und Waffen funktioniert, hängt von der Verpflegung der Kumpel unter Tage ab. Die benötigten Bretter der Schlosserei kommen meistens aus einem Lagerhaus. Neben dem zentralen Standpunkt ist eine gute Verbindung der Schlosserei zum Lagerhaus ideal.

Schnöder Mammon

Kohle- und Goldbergwerk + Münzprägerei Hurral Der Geologe hat größere Goldvockommen entdeckt. Wenn Sie jetzt noch Gold schürfen und Kohle abbauen, ist es an der Zeit, die Münzprägerei aus dem Boden zu stampfen. Die Siedler sind bescheiden. Die klingende Münze dient nur der Verbesserung Ihrer Soldaten.

WASSER MARSCH

Meer-Wert

Frische Fische fangen Sie ausschließlich im Meer. Es ist nicht sinnvoll, eine
Fischerhütte an einen See zu platzieren.
An der Küste können Sie dagegen auch
zwei Fischerhütten bauen. Doch die Ressourcen des Meeres sind nicht unendlich, irgendwann ist der Grund leer gefischt. Diesen Zeitpunkt bekommen Sie
über das Nachrichtensystem mitgeteilt.
Fisch ist eine gesunde Alternative zu
den restlichen Fressalien wie Brot und
Fleisch. Fische sind auch "nur" zu fangen, eine Weiterverarbeitung ist nicht
nötig.

Der Wasser-Fatt

Die Suche nach Wasser ist eine Kunst für sich. Es ist ein Trugschluss, dass sich in der Nähe von Seen oder Sümpfen zwangsläufig eine Wasserquelle befindet. In einer Wüste oder im Gebirge brauchen Sie auch gar nicht erst auf die Suche gehen. Der Geologe findet Wasservorkommen am ehesten auf grünen Wiesen, Ist die Quelle gefunden, können Sie wie Casanova ohne Ende bohren. Eine Wasserquelle versiegt nicht und ein Brunnen ist normalerweise voll ausgelastet. Unterschätzen Sie nicht den Bedarf an Wasserl Esel und Schweine schlabbern mehr als Harald Juhnke in seinen besten Zeiten Hochprozentiges.

PRODUKTIVITÄT ERHÖHEN

Alles auf einen Blick

Im Gebäudefenster kontrollieren Sie, ob in Ihrem Reich alles flutscht. Die Prozentzahl der einzelnen Gebäude ist nur dann aussagekräftig, wenn Sie fertiggestellte Betriebe dieser Art besitzen. Falls es einmal nicht hundertprozentig läuft, greifen Sie am besten mit folgenden Maßnahmen ein:

Holzfällerhütte: Forsthaus bauen und Wälder erneuern

Forsthaus: Platz für neue Bäume schaffen Steinbruch: Wenn Steinvorkommen erschöpft sind, Steinbruch abreißen Fischerhütte: Falls der Fischgrund erschöpft ist, die Hütte abreißen

Jagdhaus: Jäger pausieren, damit neuer Wildbestand entsteht

Brunnen: Kaum beeinflussbar, lediglich Suche nach neuer Wasserquelle möglich Sägewerk: Mehr Holzfäller rekrutieren Fleischerei: Weitere Schweinezüchter ausbilden, Versorgung mit Getreide und Wasser sicherstellen

Mühle: Mehr Bauernhöfe hochziehen Bäckerei: Mühlen auslasten, genügend Wasser schöpfen

Bergarbeiter kochen, mehr Minen bauen Schlosserei: Zulieferung mit Brettern

und Eisen gewährleisten

Münzprägerei: Goldmine und Kohlebergwerk auslasten

Brauerei: Weitere Bauernhöfe und Brunnen bauen

Bauernhof: Ausreichend Ackerland schaffen

Schweinezucht: Mehr Bauernhöfe und Brunnen installieren Eselzucht: Siehe Schweinezucht

Werft: Genügend Holz fällen Bergwerke: Ausreichend Verpflegung zur Verfügung stellen

SEEFAHRT

Grundsatzprogramm

Einen Hafen können Sie nur an einem Bauplatz mit einem Ankersymbol bauen. Die Werft errichten Sie möglichst nahe am Hafen. Dabei wählen Sie zwischen Floß- und Schiffbau. Der Bau eines Schiffes dauert recht lange und verschlingt sechs Bretter. Mit den Funktionen "Auslagern" und "Produktion stoppen" regeln Sie den Warenverkehr zwischen Hauptquartier, Lagerhäusern

und Hafen. Das Be- und Entladen eines Schiffes erfolgt automatisch.

Auf zu neuen Ufern

Pro Insel bauen Sie lediglich einen Hafen. Dadurch kanalisieren Sie den Warenfluss und ersparen sich das nervige Hin- und herbefördern der Waren. Sollten Sie auf einer Insel dringend Nachschub benötigen, stoppen Sie die Einlagerung und aktivieren die Auslagerung in dem entsprechenden Lagerhaus.

MILITÄR

Baracken und Sold

Eine neu gebaute Baracke an der Reichsgrenze ist zwingend mit einem Soldaten zu besetzen. Dazu ziehen Sie den Krieger aus dem inneren Gebiet ab und schicken ihn in das noch jungfräuliche Grenzhäuschen. Mit der neuen Funktion "Soldaten auslagern an/aus" beordern Sie Soldaten aus grenzfernen Gebäuden an die Front. Im Militär-Fenster regeln drei Balken die Verteilung der Armee. Um Ihre Soldaten optimal auszubilden, leiten Sie das Gold in die Festung. Dort werden pro Münze fünf Soldaten ausgebildet. Neuerdings können Sie Baracken zu Wachstuben und Wachtürmen ausbauen und sparen sich lästige Abrissarbeiten.

Katapulte

Damit ein Katapult ordnungsgemäß feuert, sind ausreichend Steine als Munition vonnöten. Außerdem darf die Entfernung zum Ziel nicht zu groß sein. Auf die Treffergenauigkeit haben Sie kaum Einfluss. Je näher der Katapult am Ziel steht, desto höher ist die Trefferwahrscheinlichkeit. Im Gegensatz zu Baracken erweitern Katapulte nicht die Grenzen Ihres Reiches. Sie müssen immer innerhalb der Landesgrenze stehen.

Dem Gegner auf die Zwölf geben

Um Baracken des Gegners anzugreifen, beordern Sie alle verfügbaren Soldaten in die grenznahen Baracken. Ein Angriff erfolgt immer mit der größtmöglichen Härte. Die erfahrenen Soldaten stürmen zuerst los, die frischen Rekruten putzen die Reste weg. Ein konzentrierter Angriff mit Ihrer gesamten Armee ist effektiver als kleine Scharmützel an mehreren Fronten. Achten Sie aber auf Gegenangriffe und verteilen Sie nach der Invasion die Soldaten neu. Nanut GrundmanNfare Behme



Das Gebäudefenster zeigt auf einen Blick, welche Wirtschaftszweige florieren und wo die Säge klemmt.



lst das Schiff mit den Gütern für einen neuen Hafen beladen, geben Sie die gewünschte Richtung der Expedition an,



Abriss und Neubau sind unnötig, vorhandene Wachstuben können Sie in *Die nächste Generation* ausbauen.

Heroes of Might and Magic 5

Wir lassen Sie nicht im Regen stehen. Vertrauen Sie dem letzten Teil unserer Komplettlösung für das Rundenstrategiespiel, dann klappt es auch mit der Heldenkarriere.

TIPPS FÜR SKLAVENTREIBER

In vielen Missionen heuern Sie einen zweiten Helden an. Der Sklave deckt für Sie die Karte auf, während Sie Ihren eigenen Helden faulenzen lassen oder eine Streitmacht aufstellen. Der zweite Heroe eignet sich nicht nur als Kundschafter, auch als Postbote fühlt er sich pudelwohl. Um die Hauptarmee zu verstärken, sammelt dieser ganz einfach umherrstehende Freiwillige ein und bringt sie zu Ihrem Haupthelden.

Kein Frontschwein

Im Kampfmodus empfiehlt es sich, an vielen Stellen auf die Defensive zu setzen. Lassen Sie den Gegner auf Sie zulaufen und reagieren Sie auf diese Aktionen. Dadurch lassen sich viele Kämpfe wesentlich besser kontrollieren.

In richtigen Kriegen kann ein Feldherr gut und gerne auf Schlappschwänze verzichten. Gehen Sie bei Heroes of Might and Magic 5 genau nach diesem Prinzip vor, Wann immer Sie eine Einheit aufrüsten können, tun Sie es! Haben Sie gerade nicht die finanziellen Mittel parat, dann sparen Sie! Wesentlich günstiger als die nachträgliche Aufrüstung ist es übrigens, ein Gebäude zu errichten. in dem Sie bereits die höchste Stufe der Monster und Einheiten ausbilden können. Wägen Sie also ab!



Waldläufer-Kampagne: Mission 1 - Die Flüchtlinge

1. Die wichtigste Aufgabe in dieser Mission ist, die fünf Garnisonen (1) zu schützen. Glücklicherweise sind diese von Anfang an mit genügend Truppen ausgestattet, sodass Sie sich mit Ihrem Helden Zeit nehmer können, umliegende Rohstofflager und sonstige Schätze zu erobern.

2. Während Sie Ihren Helden leveln, sollten Sie bei den sporadischen KI-Angriffen wie folgt vorgehen: Ihre flinken Einhörner kümmern sich um die gegnerischen Fernkämpfer, während Druiden und Jäger gegnerische Vampire abwehren. Feindliche Drachen schalten Sie, am besten so schnell es geht, mit Ihren Fernkämpfern aus und schützen diese gleichzeitig mit abwehrstarken Baumwächtern.

3. Vergessen Sie nicht, Ihre Stadt (2) umfangreich zu sichern, um gegen Ende des zweiten Monats bereit für die anrückende Damonenarmee zu sein. Hinter den dicken Mauern sollte es kein Problem sein, die gegnerische Armee auszulöschen und die Mission zu gewinnen.



Waldläufer-Kampagne: Mission 2 - Die Smaragdfarbene

1. Starten Sie wie gewohnt, erobern Sie während der ersten Woche die umliegenden Rohstoffquellen und bauen Sie Ihre Stadt aus. Achten Sie vor allem darauf, diese möglichst früh mit den Gold produzierenden Gebäuden auszustatten, um mehr Truppen anwerben zu können. In der dritten Woche sollte Ihre Armee stark genug sein, die Folterknechte im Norden (1) zu besiegen und damit den Fingang zur Unterweit einzugehmen



direkt unterhalb von Mensyl und die Mission ist abgeschlossen.



2. Benutzen Sie den Aufstieg bei (2), erobern Sie sobald wie möglich die Dämonenstadt Ur-Estaroth (3) und befreien Sie so gleichzeitig Ihren ersten Smaragddrachen. Meist kommt Ihnen dabei eine größere Dämonenarmee in die Quere, die Sie am besten in Ihrer Hauptstadt als Verteidiger schlagen. Ist das Dämonenheer vernichtet, beginnen Sie, die Obelisken (4) freizukämpfen, die Ihnen Aufenthaltsorte weiterer Smaragddrachen (5) anzeigen. Füllen Sie gleichzeitig Ihre Reihen für die Eroberung der Insel und Dämonenstadt (6) im Nordosten auf, indem Sie Ihre Reisezauber einsetzen.

3. Durch die Übernahme der Insel, sehen Sie weitere Standorte der Smaragddrachen, die Sie zügig in Ihre Armee eingliedern. Verleiben Sie sich noch die verbliebene Dämonenstadt (7) ein. Behalten Sie jedoch den Gegner im Auge: Der greift bis zum bitteren Ende Ihre Städte und Rohstoffquellen an. 4. Haben Sie bei den Kämpfen Smaragddrachen vertoren, bauen Sie in Ihrer ersten Stadt den Drachenaltar aus. Dort können Sie weitere Schuppentiere rekrutieren.

Waldläufer-Kampagne: Mission 3 - Die Verteidigung

1. Nehmen Sie als Erstes die Stadt Syris Thalla (1) ein. Halten Sie dabei Ihre Verluste so gering wie möglich, um die Attacken der Kl-Gegner abzuwehren. Syris Thalla steht im weiteren Verlauf der Mission ständig unter Belagerung. Werben Sie daher in der Taverne einen weiteren Helden an und lassen Sie ihn mit ein paar Einheiten zur Verteidigung zurück, sollten Sie sich einmal mit Ihrem Haupthelden

2. Setzen Sie sobald wie möglich per Schiff auf die Insel im Süden über. Nehmen Sie dabei etwa die Hälfte Ihrer Drachen mit. Lassen Sie die Meisterjäger in Syris Thalla zurück. Erobern Sie auf der Insel die Elfenstadt Mensyl (2) und die umliegenden Rohstoffe.

3. Da Syris Thalla auch vom Meer her Gefahr droht, fangen Sie feindliche Helden am besten von Mensyl aus ab, um Ihre Hauptstadt zu entlasten. In den folgenden Wochen ziehen Sie in Mensyl eine starke Armee zusammen und produzieren gleichzeitig in Syris Thalla genügend Drachen, Druiden und Einhörner, um Ihren Garnisonsauftrag zu erfüllen. Mit einer starken Armee machen Sie sich an die Eroberung der beiden Garnisonen (3). Verlieren Sie dabei nicht zu viele Einheiten, damit Sie den Gegenschlag der KI-Spieler überstehen 4. Sind die Garnisonen ausreichend gesichert, ist die Eroberung der Nekropolisstadt Nadan-Zahir (4) im Osten ein Kinderspiel. Hier finden Sie den Eingang zur Unterwelt (5) und gleichzeitig das Gefängnis der ersten Geisel Dirael. Nach deren Befreiung stürmen Sie den Kerker



Waldläufer-Kampagne: Mission 4 - Der Archipel

- In dieser Mission besitzen Sie keine eigene Stadt. Verlieren Sie daher bei Kampfen so wenig Truppen wie möglich und lassen Sie keine Schatzkiste aus.
- 2. Betreten Sie die Unterwett (1) und arbeiten Sie sich bis zur nächsten Treppe (2) vor. Wieder auf der Überwett angelangt, sollten Sie unbedingt alle Rohstoffe und Boni einsammeln, die Sie kriegen k\u00e4nnen. Besuchen Sie auf jeden Fall die Klingenf\u00e4nzerarens (3) und den Feenbaum (3). Betreten Sie jetzt wieder die Unterwett (4) und marschieren Sie nach Norden zur n\u00e4chsten Treppe (5). Wieder drau\u00d6en, kaufen Sie beim H\u00e4ndler (1) filter Einhelten auf Waldfestungs-einhelten (6). Werten Sie zudem in der Bergfestung (7) finer Einhelten auf.
- 3. Folgen Sie dem westlichen Gang, bis Sie auf einige Kolosse treffen, und nehmen Sie die dahinter liegende Treppe (8) ein, um wieder an die Oberwelt zu gelangen. Oben angekommen,





schnappen Sie sich die herumstehenden Kriegstänzer und Meisterjäger und kehren wieder in die Unterwelt zurück.

4. Jetzt betreten Sie das nahe liegende Portal und vernichten die Rakshasa-Ranis auf der anderen Seite. Nehmen Sie die nächste Treppe (9) und bekämpfen Sie die Todesritter, die Ihnen den Weg nach Süden versperren. Wieder in der Unterwelt (10) angelangt, entschleden Sie sich an der Weggabelung zuerst für die östliche Treppe (11), um oben die Militarstation einzunehmen. Wieder zurück, erklimmen Sie nun die Westterppe (112) und kämpfen sich zur nächsten Treppe (13) vor. Bei (14) gelangen Sie wieder nach oben, um über die nächste Treppe (15) wieder nach unten zu gehen. Über eine letzte Treppe (16) errichen Sie endlich Tierus Insel.

5. Bei Tieru angekommen (17), können Sie dessen Tod nicht verhindern. Sprechen Sie mit seinem Geist und stellen Sie den Mörder per Schiff. Dann haben Sie auch diese Aufgabe bewältigt.

Waldläufer-Kampagne: Mission 5 – Der Vampirfürst

- Nehmen Sie zu Beginn sämtliche Rohstoffminen in der Umgebung ein und bauen Sie Ihre Städte aus. Dabei sollten Sie sparsam mit den Quecksilbervorräten umgehen und zügig die Garnisonen (1) besetzen, um die restlichen Bergwerke zu erreichen.
- 2. Mit einem ordentlichen Rohstoffpolster im Rücken rüsten Sie Findan mit einer starken Armee aus und betreten über das Zwei-Wege-Portal (2) die Insel im Südosten der Karte.
- 3. Besuchen Sie nun die Seherhütte (3), um an einen Auftrag zur Wiederbeschaffung einiger Artefakte zu gelangen. Neben den Artefakten erhalten Sie nach Abschluss des Auftrags noch



emiga Phónixe, die Ihnen bei der Bezwingung Nicolais sehr helfen. Als vorteilhaft erweist sich auch die Glüde der Rächer, ein Gebäude in einer Ihrer Waldläufer-Städte. Hier können Sie so genannte Erzleinde festlegen, gegen die Ihre Waldläufer effektiver kämpfen. Wählen Sie am besten Totengeister, Phantomdrachen oder Skelettschützen als Erzfeinde aus, da diese in den feindlichen Armeen mehrheitlich zum Einsatz kommen.

4. Erobern Sie nun die Stadt Apil-Sin (4) ganz im Südosten und schlagen Sie alle feindüchen Helden in der naheren Umgebung. Danach entdecken Sie im Nordreil der Insel ein weiterse Portal (5), das Sie in die Unterwett führt. Nehmen Sie zwei Armeen mit, um die Nekropolisstädte Nabu-Shuma (6) und Shagaraki (7) zu erobern. Danach k\u00fannen Sie sich in Ruhe um die \u00fcbrig gebliebenen Garnisonen und die Artefakte der Zwerge (8) k\u00fcmmern.

5. Mit den Artefakten und einer starken Streitmacht im Gepäck holen Sie die Phönixe von der Seherhütte (3) ab und begeben sich wieder in die Unterwett. Hiller folgen Sie der Hauptstraße nach Nordosten und nehmen das Portat (9) zu Nicolais innes. Die Städte der lassel ignorieren Sie und stürzen sich stattdiessen direkt auf Nicolai, um Ihn zum Entscheidungskampf herauszufordern. Sammeln Sie dazu erst in den drei eroberten Nekropolisstädten ausreichend Truppen. Die beiden Waldläufer-Metropolen werfen dafür zu wenig Einheiten ab.



Magier-Kampagne: Mission 1 - Der dreiste Magier

- 1. Wählen Sie vor der Mission als Verstärkung fünf Dschinns
- 2. Erledigen Sie anschließend alle Gegnergruppen im Bereich (1) und erobern Sie so alle nahe liegenden Schätze. Besitzen Sie die Wahl zwischen Gold oder Erfahrungspunkten, wählen Sie auf jeden Fall Erfahrungspunkte. Die brauchen Sie, um möglichst schnell Level 10 zu erreichen. Rohstoffe sind in dieser Mission nebensachlich.
- 3. Erobern Sie die Artefakthütte bei (2) und kaufen Sie nach Belieben Gegenstände. Der Ring der Schnelligkeit und der Stab von Sar-issus sind zum Beispiel äußerst mächtig. 4. Passen Sie Tag 1 der Woche ab und durchbrechen Sie dann bei (3) das Tor. Nachdem Sie die Wachen möglichst ohne Verluste überwältigt haben, besiegen Sie die im Feld befindliche Feindarmee
- 5. Nehmen Sie im Anschluss die Stadt Kadashman bei (4) ein, bevor Ihr Gegner wieder Nachschult bekommt. Dann haben Sie die Mission gewonnen







Magier-Kampagne: Mission 2 - Die Befreiung

- 1. Erobern Sie zuerst alle Minen und Sagemühlen in der direkten Umgebung. In der ersten Spielwoche beschränken Sie sich besser auf Kampfe gegen Skelette oder Zombies. Gefechte gegen Liche oder gar Todesliche sind mit der anfangs noch kleinen Truppe zu verlustreich. Greifen Sie diese erst in der zweiten Woche mit einer größeren Armee an.
- 2. Wehren Sie Angriffe durch das Portal (1) auf Ihre Stadt ab. Engagieren Sie zur Not einen zweiten Helden in der Taverne und bauen Sie eine Garnison auf, um Ihre Stadt vor Angreifern zu schützen.
- 3. Falls Sie auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen oder gründlich vorgehen wollen, nehmen Sie im Westen der Insel weitere Rohstoffquellen ein.
- 5. Bauen Sie die Stadt Sihaam weitgehend aus und heuern Sie weitere Truppen an, Sobald Sie Ihre ersten Titanen haben, setzen Sie durch das Portal bei (1) auf die ästliche Insel über. Nehmen Sie so schnelt wie möglich die beiden Nekromantenstädte bei (2) ein. Die Verteidigung ist nur schwach. Gehen Sie aber starken
- Feldarmeen des Gegners möglichst aus dem Weg. 6. Haben Sie die Städte eingenommen, greift die KI kaum noch an. Erobern Sie alle Rohstoffquellen in der Nähe.
- 7. Bei (3) bekommen Sie zudem zwei schöne Ausrüstungsgegenstände. Bauen Sie nun die beiden Nekromantenstädte voll aus und rüsten Sie eine zweite Armee mit Nekromanteneinheiten. Leveln Sie den neuen Helden etwas, indem Sie neutrale Gegnergruppen abgrasen.
- B. Kleiner Tipp: Wenn Sie den Reisezauber Kreaturentransfer gelernt haben, konnen Sie von Position (4) aus Akademieeinheiten aus Ihrer ersten Stadt anfordern. Das spart Zeit. Erobern Sie nun entweder bei (5) die Schiffswerft oder nutzen Sie den Reisezauber Skalasse Schiff (falls bereits erlernt) und setzen Sie zur sudlichen Insel
- 9. Erobern Sie bei (6) erst Neukastell und anschließend bei (7) Sagenburg. In der Regel treffen Sie auf der Insel auf eine starke Feindarmee. Rüsten Sie Ihre Truppe daher, so gut es geht, vor der Landung aus. 10. Sind auch die restlichen Städte gefallen,



durchbrechen Sie den leichten Widerstand bei (8) und greifen die letzte Stadt bei (9) an. Lassen Sie Ihre zweite Armee aus Nekromanten die erste Attacke führen. Die Verteidiger sind zahlreich und Sie werden die erste Schlacht womöglich verlieren. Sollte das der Fall sein, lassen Sie noch in derselben Runde Ihre Hauptarmee angreifen. Die dezimierten Verteidiger sollten jetzt kein Problem mehr sein. Na, zufrieden? Dann auf zur nächsten Runde, noch ist das Spiel nicht vorbei!

Magier-Kampagne: Mission 3 - Die Befreiung

Führen Sie Ihre Armee zunächst nach Osten. Am Ende des Weges erlangen Sie Zugang zur Unterwelt. Unten angekommen, suchen Sie den Kerker (1), in dem Godric festgehalten wird. Ihre Truppen reichen aus, um Godric zu berfeien.
 Führen Sie anschließend Godric zur Oberfläche, während Sie mit Pehirs Armee

die Rohstoffvorkommen der Unterwelt einnehmen, Schald



Godric die Garnison (2) erreicht hat, laufen die Verteidiger zu Ihnen über,

3. Nehmen Sie nun die Stadt Greifenberg (3) und anschließend die Garnison im Osten (4) sein. Bauen Sie nun Greifenberg so weit es oeht aus.

4. Godric marschiert unterdessen in den Südwesten der Karte und nimmt dort die Stadt Mühlenfeld (5) ein

 Rüsten Sie nun Godrics Armee etwas auf, sodass er über alle acht Einheitentypen, welche die Zuflucht zu bieten hat, in ausreichendem Maße verfügt. Erobern Sie anschließend die beiden restlichen Zuflucht-Städte (6).

6. Dringen Sie nun mit einer m\u00f6glichst gro\u00d8en Armee in das Nekromantenterritorium vor und nehmen Sie die Stadt bei (7) ein. Anschl\u00e4e\u00dfen durchbrechen Sie das Tor bei (8). Mittterweile hat sich Ihnen Findan angeschlossen.

7. Heuern Sie in den Tavernen noch mindestens zwei weitere Helden an und rüsten Sie diese mit einer ordentlichen Truppe aus. Sie müssen die beiden Armeen n\u00e4mille an Markals Stadt im Südwesten (8) verheizen, um die Verteidigung aufzuweichen. Anschl\u00fc\u00e4nde geben Sie Markal mit Godrics Heer den Todesstoff.

8. Vorsicht: Markal erschafft Duplikate seiner Einheiten. Achten Sie darauf, dass Sie die echten Truppen erledigen und nicht die Truqbilder!



Magier-Kampagne: Mission 4 – Die Allianz

 Sie beginnen die Mission mit drei Armeen, an deren Spitze Zefir, Godric und Findan stehen. Ziehen Sie rasch zu den vier Nekropolisstäden (1) und nehmen Sie diese unverzüglich ein. Damit ist einer der KI-Gegner bereits ausgeschaltet. Nehmen Sie nun die umtliegenden Rohstoffvorkommen ein, um Städte und Armeen auszubauen.

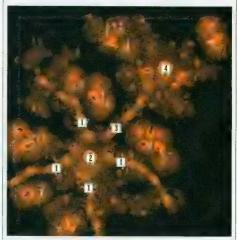
 Brechen Sie durch das westliche Tor (2) und nehmen Sie die Stadt Lichtborn (3) ein. Reisen Sie gleich weiter nach Norden und erobern Sie den Ort Nordkreuz. Nehmen Sie nun noch die restlichen drei Zuflucht-Städte (4) ein.

3. Suchen Sie den Damonenfürsten Agrael auf , damit er sich Ihnen anschließt.

4. Greifen Sie die Letzte Bastion Isabels im Nordwesten (5) an. Dafür brauchen Sie ein riesiges Heer. Zur Not schicken Sie anfangs wieder BØ/16-Helden mit mittelgroßen Armeen, um die Verteidigung zu schwächen. Anschließend räumen Sie die Reste mit einem Ihrer Haupthelden auf.



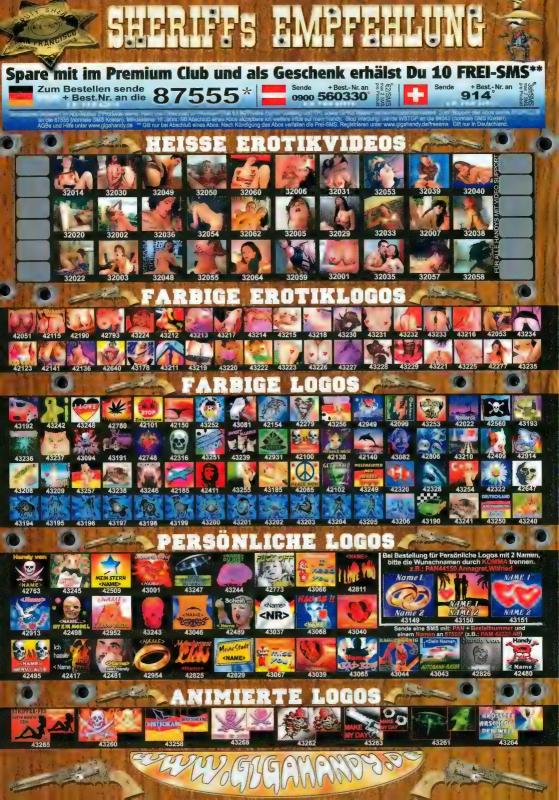
Magier-Kampagne: Mission 5 – Zehirs Hoffnung



 Sie starten diesmal mit vier Helden, die jeweils eine Garnison (1) überwinden müssen.
 Sind die Garnisonen geschlagen, nehmen Sie die D\u00e4monenstadt Biaras (2) ein. Achten Sie ber allen K\u00e4mpfen unbedingt darauf, dass Sie so wenig Einheiten wie m\u00f6glich verlieren. Sie brauchen die Truppen sy\u00e4ter beim Entkampf.

2. Durchbrechen Sie anschließend die letzte Garnison bei (3) und zerstören Sie mit Katapulten die magische Barriere, mit der sich der Dämonenherrscher abschirmt.

3. Jetzt müssen alle vier Helden einzeln gegen den d\u00e4monischen F\u00fcrsten (4) antreten. Versagt nur einer der Helden, ist die Mission verloren. Nutzen Sie Zauberspr\u00e4riche wie. "Phantomarmes", "Puppenspieler" oder "Untote erwecken", sollten Sie zu gro\u00d8b Verluste erleiden. Ist der D\u00e4mon geschlagen, haben Sie die Kampagne siegreich beendet. Herzlichen B\u00fclckwunsch!



Versandkostenfreie Lieferung

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

ab 500€ Bestellwert nu nerhalb Deutschlands



WUXGA **Glare Display** Intel® Core® Duo Prozessor T2500 mit 2 x 2 Ghz

1024MB DDR2-Speicher

100GB SATA Festplatte

512MB NVIDIA® Geforce 7900GTX

17" WUXGA Display (1440x900 Pixel), AC'97 2.2 Kompatibel, 4x USB 2.0, 1x IEFF1394 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-lon Akku DVD-Brenner, 7in1 Cardreade

Intel® Pentium® D 805

(2x2.66 Ghz Dualcore) Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler

Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667 Mainboard: FOXCONN® P4M800P7MA-RS2

Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/r Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, Ca

Gehäuse: 300W Edler Compuease Midi Towe Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCl, 1xAGP, 5.1 Kanal Sou 2xSATA/Raid, LAN, Front USB



Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667

Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1600PRO

Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner

Gehäuse: 350W Thermaltake Tower

7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Head USB

Intel® Core™ 2 Duo E6400

rozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)

rozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler

Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667

Mainboard: ASROCK 775i945GZ

Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache 7200u/min

Grafikkarte: 256MR ATI Radeon Y 1500PRO

Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner Gehäuse: 350W Thermaltake Tower

Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x4,

7.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Hear



AMD Athlon™ 64 X2 4600+

Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4600+ Dualcorc AM2 Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667

Mainboard: MSI* K9N NEO-F

Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min. Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GT

Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner Gehäuse: 550W Thermaltake Tor

Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCl, 1xPCl-E x16, 2xPCl-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN.

Head USB

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-1/IUhr

Microsoft



Brunen IT Distribution OHG - Hauptstr. 81 - 26446 Friedeburg











schnellster Prozessor der Welt!





Intel® Core™ 2 Extreme X6800

Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800

(2x2.93 Ghz Dualcore) Prozessorkühler: Original Intel® High End Kühlen Arbeitsspeicher: 4096MB DOR2-RAM PC800

Mainboard: MSI 975X Platinum

Festplatte: 300GB SATA 10.000u/min.

Grafikkarte: 2x512MB ATI* Radeon™ X1900XTX

Laufwerk: 16xLightscribe DL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-R Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu Soundkarte: Soundblaster X-Fi Xtreme Music

Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCl, 2xPCl-E x16 x1,

Intel® Core™ 2 Duo E6600

Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)

Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC867

Mainhoard: MSI P965 Neg

Festplatte: 2500B SATA 8mb Cache.7200u/min Grafikkarte: 512MR ATI® Radeon™ X1900XT Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner

Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E

x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid

Intel® Core™ 2 Duo E6600

(2x2.40 Ghz Dualcore)

Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800

Mainboard: MSI P965 Neo

Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce® 7900GTX Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner

Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu

Anschlüsse: BxUSB 2.0, 3xPCl, 1xPCl-E x16, 2xPCl-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid,

Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce® 7950 GX2
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom, 16in1 Cardeader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Air
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCl, 2xPCl-E x16 x1 7.1 Kanal Sound, 4xS



Intel® Core™ 2 Duo E6700 Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700

(2x2.67 Ghz Buaicore)

Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800

Mainboard: MSI 975X Platmum Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon® X1900XTX

Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner

Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu

Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1.

7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front

weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

WW.lanoo.de

HARDWARE

»Ferrari: in Polen geparkt,≪

von GDDR4-RAM und der Kühler. Wie üblich bietet Ati voraussichtlich eine günstigere Variante

NEUE ATI-MODELLE

Geile Kalte

Nicht mal offiziell, schon in PC ACTION: Die neuen Grafikkarten mit Ati-Chip.

GRAFIK | Mit riesigem Kühler und GDDR4-Speicher soll Atis neue Top-Grafikkarte Radeon X1950 XTX im Referenzdesign schnell, kühl und leise sein. Offenbar kommt iedoch kein neuer Grafikchip zum Einsatz. Dafür spricht, dass dieser genau wie der Vorgänger X1900 XTX im 90-Nanometer-Verfahren produziert und mit 650 Megahertz getaktet wird. Angeblich ist die X1950 XTX somit nur rund zehn Prozent schneller. Neu sind dagegen der Einsatz

an. Bezeichnung: Radeon X1950 Pro. Änderun-

gen gegenüber dem XTX-Modell sind 36 statt 48 Pixel-Shader-ALUs, 600 Megahertz Chip-sowie 700 Megahertz Speichertakt und ein flacher Kühler. Stimmen die Gerüchte, ist die X1950 Pro ab Oktober verfügbar. Zum gleichen Zeitpunkt soll eine Karte für das mittlere Preissegment folgen: Die X1650 XT verfügt über den neuen Chip RV560, der bereits in 80-Nanometer-Fertigung hergestellt wird und über 24 Pixel-Shader-ALUs verfügt. Zum Vergleich: Der Vorgänger X1600 XT greift lediglich auf zwölf Shader-ALUs zurück. Der RV560-Chip soll mit 600 Megahertz getaktet werden, der RAM-Takt liegt angeblich sogar bei 700 Megahertz. Daniel Möllandorf

Info: www.ati.de

AMD ÜBERNIMMT ATI

bernommen

Jetzt ist es raus. Prozessor-Riese AMD schluckt Grafikkarten-Hersteller Ati. Hat das Konsequenzen für Spieler?

GRAFIK | 5,4 Milliarden US-Dollar kostet AMD die Übernahme von Ati. Bis zum vierten Quartal 2006 wird Ati trotzdem Hauptplatinen-Chipsätze für Intel-Plattformen anbieten. Danach fertigt Ati voraussichtlich nur noch Chips für AMD-Prozessoren, Hauptplatinen-Chipsätze mit leistungsstarker integrierter Grafikeinheit sind ebenfalls denkbar. Christian Gögelein/Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/us-en/0,,3715 14197 14198,00.html





Reine Formsac

Neue Grafikkarten für alte Hauptplatinen: Leadtek bietet die Mittelklasse-Karte Geforce 7600 GT im AGP-Format an. GRAFIK | Leadteks Geforce 7600 GT wirkt neben der ebenfalls für AGP verfügbaren 7600 GS leistungsmäßig wie ein Riese: Glatte drei Viertel mehr Speicherbandbreite und 40 Prozent mehr Grafikchip-Leistung. Die Spezifikationen ändern sich also im Vergleich zur PCI-Express-Version nicht. So taktet der Grafikchip mit 560 und der 256 Megabyte große GDDR3-Speicher mit 700 Megahertz.

Info: www.leadtek.de

Männer-Dusch-Truppe

Wer auf einen Conroe- oder einen AM2-Prozessor umsteigen will, braucht DDR2-Speicher. Daher spendiert MDT vier Lesern zwei DDR2-667-Module mit jeweils 512 Megabyte. Ein Gewinner darf sich sogar über zweimal 1.024 Megabyte DDR2-800 freuen - und die anderen dürfen ihn dafür hassen.

Welcher Fachbegrift wird auf diesen beiden Seiten verwendet? a) Phimose b) Fisting-Paket

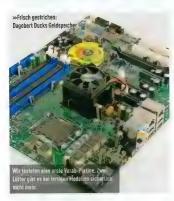
c) Referenzdesign

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 23.



NFORCE 590 SLI INTEL

Die neue SLI-Klasse



SLI für Conroe-PCs: Nvidia bringt den bei AMD-Prozessoren bewährten Chipsatz Nforce 590 SLI auch für Conroe-Platinen.

HAUPTPLATINE | Dieser bietet größtenteils die gleichen Features wie die AM2-Variante: EPP für Übertaktungsprofile bei ausgewählten Speichermodulen sowie zwei Netzwerkund sechs SATA-II-Anschlüsse. Firstpacket verbessert zudem den Spiele-Ping bei gleichzeitigem Upload. Obwohl zahlreiche Leiterbahnen noch per Hand eingefügt wurden, lief unser Vorabmuster bereits erfreulich stabil. Nur Call of Duty 2 stürzte im SLI-Betrieb regelmäßig ab. Anders als bei P965- oder 975X-Modellen konnten wir im BIOS sogar die Command-Rate einstellen. Fertige Serienplatinen erwarten wir bereits in den kommenden Monaten. Daniel Midsendorf

Info: www.nvidla.de

CEBOP HEL2

Schalt mal um!

Krystaltech Lynx schaltet bei seinem neuen Notebook Cebop Helz zwischen der internen Intel-Grafik und dem schnellen Geforce Go 7600 um.
NOTEBOOK | Intels integrierte Grafikeinheit ist langsam, verbraucht jedoch wenig Strom. Für Spiele können Sie bei Bedarf auf die Go 7600 wechseln. Allerdings muss das Notebook dafür ausgeschaltet werden. Angeblich will Nvidla die Technik weiterentwickeln. So soll man während des Betriebes die Grafikkarte wählen können. Je nach Aufgaben, aktiviert die "SLI Power" genannte Technik den entsprechenden Grafikchip. Starten Sie beispielsweise ein Spiel, schaltet das Notebook auf den 3D-Beschleuniger um. Laut www.laptoplogic.com ist die Technik nach dem

Per Schalles waiten Siz aug, ab die Strosparande in laid-Straffici in der
sparande in laid-Straffici in laid-Straffici in der
sparande in laid-Straffici in

»Wird im Internet übertragen: Darmspiegelung.«

AMD/INTEL-PROZESSOREN

Info: www.nvidla.de

Spar dir das!

Erscheinen von Windows Vista verfügbar.

Sparstunde für Aufrüster: Nicht nur AMD senkt die Preise um bis zu 50 Prozent – auch INTEL-PROZESSOREN sind jetzt günstiger.

PROZESSOR | Intels Spiele-Prozessor Conroe ist "Schuld" – die neuen Modelele der Core 2 Duo genannten Serie sind sauschnell und lassen alle bisherigen Prozessoren sprichwörtlich alt aussehen, egal ob Pentium D mit 3,6 GHz oder Athlon 64 FX-62. AMD hat schnell reagiert und bei nahezu allen Modellen den Rotstift angesetzt. Eine genaue Preisliste finden Sie ab Seite 126. Auch Intel passt

| Prozessor | Juli 2006 | Juni 2006 |
|--------------------------|---------------|---------------|
| Pentium D 960 (3,6 GHz) | 316 JS-Dollar | 530 US-Dollar |
| Pentium D 950 (3,4 GHz) | 224 US-Dollar | 316 US-Dollar |
| Pentium D 940 (3,2 GHz) | 183 US-Dollar | 224 US-Dollar |
| Pent.um D 915 (2,8 GHz) | 133 US-Dodar | 199 US-Dollar |
| Pentium D 820 (2 8 GHz) | 113 JS Dolar | 178 US-Dollar |
| Pentium 4 661 (3,6 GHz) | 183 US-Dollar | 401 US-Dollar |
| Pentilum 4 651 [3,4 GHz] | 163 US-Dollar | 273 US-Dotar |
| Pentium 4 641 (3,2 GHz) | 163 US-Dollar | 218 US-Dollar |
| Pentium 4 631 (3,0 GHz) | 163 US-Dollar | 178 US-Dollar |
| Pentium 4 541 (3,2 GHz) | 84 US-Dollar | 218 US-Dodar |
| Pentuum 4 531 (3,0 GHz) | 74 US-Dollar | 178 US-Dolar |

die Preise der meisten älteren (und langsameren) Prozessoren an: So kostet die Pentium-D-Top-Variante nun 40 Prozent weniger. Die wichtigsten Änderungen haben wir in der Tabelle aufgelistet. Für einen entsprechenden Prozessor brauchen Sie eine Sockel-775-Platine. Alle Preise gelten für Händler bei Abnahme von 1.000 Stück.

Info: www.intel.de | www.amd.de

LIES MICH!

Asus: AM2-Platine für Spieler



Hauptplatine | Nach Abit und DFI baut auch Asus Platinen spezielt für Spieler: Modelle aus der "Republic of Gamers"-Reible sollen einfache Übertaktungs und Tuning-Funktionen haben und dank LED-Beleuchtung klasse aussehen. Als Erstes erreichte uns ein Testmuster der Crosshair-

Hauptplatine mit dem Nvidia-Chipsatz Nforce 590 SLI für den aktuellen AMD-Sockel AMZ. Die Spielerplatine verfügt sogar über eine LCD-Anzeige auf der Anschlussblende. [DN] infer www.asus.com

USB-Stick mit Display von Corsair

USB-Stick | Ein kleiner Bildschirm (BCD) auf dem Readout genannten Stick, zeigt den verfügbaren Speicherpfatz an. Dafür sorgt eine Batterie, die sich am USB-Per automatisch auflädt und mit einer Ladung bis zu ein Jahr ausreicht. Die etf Zeichen des Bildschirms lassen sich frei programmieren und Corsalr verspricht schnelle Transferraten. Der Stick kommt als Zwei-160 US-Dollar) und Ein-Gigabyte-Variante (40 US-Dollar).



Info: www.corsairmemory.com

AMD: Tool für Zweikern-Prozessoren



Prozesser | AMD bietet einen Zweilkern-Optimizer zum Download an, der für eine höhere Spiele-Kompatibilität und bestenfalls für mehr Leistung sorgen soll. Erste Tests zeigen, dass einige Spiele nun tatsächlich problemlos laufen

- schneller werden sie aber nicht.

Info: www.amd.com/us-en/assets/content_type/utilitles/Setup.exe

Windows Vista mit beliebiger Software

Betriebssystem | Das neue Windows Vista lässt sich auch mit Standardanwendungen anderer Anbieter ausstatten. So könnten Computer-Hersteller Windows Vista beispielsweise



mit Mozilla Firefox oder Winamp ausliefern. Zudem darf Standardsoftware wie der Windows Media Player und auch der Internet Explorer entfernt werden. Sogar andere Betriebssysteme lassen sich parallel zu Windows Installieren.

Info: www.microsoft.de

Bessere Verfügbarkeit von T-DSL Light



Internet | Für Kunden, die zu weit von der Vermittlungsstelle entfernt wohnen, um mit vollwertigem DSL versorgt zu werden, bietet die Telekom das langsamere T-DSL Light an. Bisher

wurde T-DSL Light bis zu einer Leitungsdämpfung von 60 dB geschattet. Nun erweitert die Telekom die Reichweite auf 55 dB. Falts Sie bisher kein T-DSL Light bekommen konnten, könnte sich das nun möglicherweise ändern. Um herauszufinden, ob T-DSL Light neuerdings bei Ihnen verfügbar ist, besuchen Sie <u>www.t-com.de</u> und geben im Verfügbarkeitscheck unter "DSL & mehr" her Telefonoummer an. [MA]

Info: www.t-com.de



PC-TUNING

Steck noch was rein!

Ein Athlon 64 3800+ für 150 und ein Doppelkern-Prozessor für 80 Euro – selten war es so günstig wie jetzt, den PC aufzurüsten.

Die Preise für Prozessoren fallen wie reife Früchte von den Bäumen: Einige Athlon-64-Prozessoren wurden im Juni bis zu 50 Prozent günstiger und als Intel Ende Juli seine neue Prozessorkern-Generation für Spiele-Rechner (Codename: Conroe) vorstellte, wurden vor allem Zweikern-Prozessoren deutlich billiger. Der von Analysten beschworene Preiskampf zwischen AMD und Intel ist da. Ein guter Zeitpunkt für Sie, Ihren Rechner aufzurüsten. Die Juni-Preissenkung bei AMD betrifft besonders die Einkern-Modelle 3800+, 3500+ und 3200+. So listete der Preisvergleichsdienst www.geizhals.at den Athlon 64 3800+ zeitweise für 140 Euro, wenige Tage zuvor sollte dieser noch mehr als 230 Euro kosten. Der Preis für den Athlon 3500+ fiel von 180 auf 110 Euro und den 3200+ gaben Händler immerhin für knapp 100 Euro ab (Preis vorher: etwa 140 Euro).

GÜNSTIGSTE AMD-PROZESSOREN

An sämtlichen AMD-Prozessoren mit zwei Kernen gingen die Preissenkungen zunächst vorbei. Doch zum Verkaufsstart des Intel Conroe purzeiten dann auch hier die Preise. Bereits am 25. Juli berichtete die Internetseite Ars Technika (http://arstechnica.com), dass AMD ab sofort auch bei Prozessoren mit zwei Kernen deutliche Preisnachlässe vornimmt: Ein X2 4600+ kostet nun statt 558 nur noch 242 US-Dollar, ein 4200+ geht für 187 US-Dollar über den Ladentisch (vorher: 365 Dollar; Großhandelspreise bei Abnahme von 1.000 Stück).

GÜNSTIGSTE INTEL-PROZESSOREN

Auch Intel plant deftige Preisnachlässe, um die Lager für die nächste Generation zu leeren. Um bis zu 60 Prozent sollten einige Pentium-4- und Pentium-D-Prozessoren bereits zum Conroe-Start Ende Juli im Preis fallen – und das, nachdem Intel erst im April eine drastische Preiskorrektur vorgenommen hatte. Ein Pentium D 960 mit 3,6 Gigahertz und zwei Kernen kostet laut Herstellerangaben dann le

diglich noch 316 statt 530 Dollar, ein Pentium D 940 nur 209 statt 241 Dollar. Und schließlich hat Intel noch zwei kleine Doppelkern-Prozessoren mit 2,66 (Pentium D 506) und 2,8 Gigahertz (D 511) im Angebot - beide sind für deutlich weniger als 100 Euro inklusive original mitgeliefertem Kühler erhältlich. Der Preisrutsch zeigt eines ganz deutlich: Es muss nicht immer die neueste Hardware-Generation sein. Statt Conroe bietet sich der Pentium D an, statt des Sockel AM2 der ältere Sockel 939. Die Modelle der Vorgängergeneration sind zum Teil deutlich preiswerter und - im Falle des AM2-Athlon - auch nicht unbedingt langsamer. Folgenden konzentrieren wir uns auf Sockel-939-Systeme:



CACHE

Besonders schneller Zwischenspeicher, der meist direkt im Prozessor untergebracht ist.

L1-CACHE

Prozessornaher Zwischenspeicher für häufig benötigte Daten; meist 32 bis 128 Kilobyte groß.

L2-CACHE

Prozessornaher, schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher, meist 512 bis 2.048 Kilobyte groß

SOCKEL AM2

Sammelbegriff für AMDs neue Infrastruktur, die seit Mai verfügbar ist. Details in PC ACTION 8/2006, ab Seite 164. Vor allem für Besitzer eines älteren Athlon-XP-Rechners ist es interessant, auf ein Socket-939-System nachzurüsten: Den Speicher können Sie in der Regel weiterverwenden. Bei dem Hybrid-Board von Asrock können Sie zudem Ihre AGP-Karte weiterhin einsetzen und später auf PCI-Express umsteigen. Den Leistungsgewinn bei den verschiedenen Konfigurationen zeigt die folgende Tabelle.

Beispiel-PC 01 Athun XP 7000



| Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalte | |
|---|----------|
| Ath.on 64 3800+* | 115 Euro |
| Asrock 939Duan-SATA2 | 45 Euro |
| 1 Gioabyte RAM | 80 Euro |
| Geforce &&O GT | - |
| Kosten gesamt: | 248 Euro |

AMD

ethion

| Leistungsgewinn | |
|--|------------|
| Obungo 1 9241768 ke n FSANAF | 9 Prozen |
| ODUMBU 1 280x1 024 4x FSAA/8 AF | 1 Prozent |
| m.2 Episode One 1 02xx7bB kein FSAA/AF | 03 Prozent |
| m.2 Episode Ong 1 780x1 004 at FSAA/8 1 AF | 12 Plazent |
| Durchschnittlicher Leistungsgewinn: | 31 Prozent |

| Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung | |
|--|----------|
| Athlen 64 3800+* | 115 Euro |
| Socke 939 Haupto atine | 45 Eu o |
| 1 Gigabyte RAM | BO Euro |
| Geforce 7900 GT | 270 Euro |
| Kosten gesamt; | 518 Euro |

| Leistungsgewinn Obwen 1 Conton ken SAAAF | th Plates |
|---|-------------|
| | |
| DD-14190 1 28UX 324 4X FSAA/8 1 AF | 73 Prozent |
| H.2 Episode One. 1 02xx758 ikon FSAAAF | 132 Procen |
| m 2 Episade One 1 780x1 024 4x FSAAVB 1 AF | 310 Prozent |
| Durchschnittlicher Leistungsgewinn: | 170 Prozen |

Beispiel-PC 92 Ath on AP 250

Ath.on 64 3800 Asrock 9390ual SATA 1 Gigabyte RAM

L

M. Socke, A. Hauptovatine ■ 1 Gigabyte RAM ■ Geforce 6600 GT AGE

Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte



| AMD | |
|--------|--|
| Athlon | |
| XP | |

| hion XP | |
|------------|--|
| ehalten | |

| XP. | |
|----------|--|
| ehalten | |
| 115 Euro | |
| 45 Euro | |
| - | |
| - | |

| osten gesamt: | 160 Euro | |
|--|------------|--|
| eistungsgewinn | | |
| STANDE DYNKYOB WEI ESAAAF | 2 Prozent | |
| BANKOT 280x+ C74 AX+SAA/8 1 AF | 4 Prozent | |
| 12 Episode One 11244768 MP IN FSAAFAF | an Prazen: | |
| 1.2 Epinode One 1 280x JA na FSAA/8 1 AF | o Prazen | |
| urchschnittlicher Leistungsgewinn: | 19 Prozent | |

| Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung | |
|--|----------|
| Athlon of 3880+ | 115 Euro |
| Socies 939 Hauptplatine | 45 Eu c |
| 1 G gabyte RAM | - |
| Geforce 7900 GT | 270 Euro |
| Kosten gesamt: | 430 Euro |

| 287 Prozent |
|-------------|
| |
| BB Prezent |
| 169 Prozen |
| 55 Pluaton |
| |

Beispiel-PC 03 ■ Ath on 64 300

Socke 754 Haupip at ne ■ 1 Greatyte RAM ■ Geforce 6600 GT AGE



| Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalten | |
|--|----------|
| Athlon 64 3800+ | 100 Euro |
| Asrock 939Dual-SATA2 | 45 Euro |
| 1 G gabyte RAM | - |
| Geforce 6600 GT | - |
| Kosten gesamt: | 145 Euro |

| Leistungsgewinn | |
|--|------------|
| Daywor Zax on Ken FJANAF | P760 |
| Opposition 1 Stat 224 Ax FSAA/8 AF | 0 Prozen |
| MLZ ED SOOF FIRE I CLASTED KEIN FSMAAI | 17 Prozent |
| HL/ Episode One 1 280x1 074 48 SAMP I AT | Prozens |
| Durchschnittlicher Leistungsgewinn: | 5 Prozent |

| Prozessor- und Grafikkarter | n-Aufwertung |
|-----------------------------|--------------|
| Athlan 64 3800+ | 100 Euro |
| Social 939 Haupipiat ne | 45 fu 5 |
| 1 G gabyte RAM | - |
| Geforce 7900 GT | 278 Euro |
| Kosten gesamt: | 415 Euro |

| Leistungsgewinn | |
|--|-------------|
| DIS MORE TO SE MAN ESTABLISH | 5 ozen |
| OD MODE 1 780 - CLA AN ESAME 1 AF | a Diszen |
| MLP Episode One 1 Class of Mr II FSAA AF | 33 Prozent |
| 11.2 EXESSOR ONE + 280×1 02+ +x + SAAP8 NF | Zou Prozont |
| Durchschnittlicher Leistungsgewinn: | 122 Prozent |

Beispiel-PC 04

- Pen...m 4 m t 3 200 MHz ■ Socke. 478-Hauptpiatine
- 1 G gabyte RAM ■ Geforce 5680 GT AGE

| Prozessor-Aufrüstung, Grafi | kkarte behalten |
|-----------------------------|-----------------|
| Athlan 64 3800+* | 115 Euro |
| Asrock 939Dual-SATA? | 45 Euro |
| 1 Gigabyte RAM | |
| Geforce 6600 GT | - |
| Kosten gesamt: | 160 Euro |

| Leistungsgewinn | |
|---|------------|
| Opinger I II as Tot men FSANAF | 1 Progent |
| Opi popo 1 280x, D2., 4x FSAA/R 1 AF | () Prozent |
| m. 7 Episode une 1 02x1708 kein FSAA AF | 54 Prozent |
| rfl 2 Episode une 1 780x1 02x ax FSANB 1 AF | O Prozent |
| Durchscharttlicher Leistungsgewinn: | 14 Prozent |

| Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung | |
|--|----------|
| Athlon 64 3800+* | 115 Euro |
| Socko 939 naup piat ne | 45 Euro |
| 1 Gigabyte RAM | - |
| Geforce 7900 GT | 270 Euro |
| Kosten gesamt: | 430 Euro |

| 248 Prozent |
|-------------|
| 77 Prozent |
| 162 Prozent |
| 53 Plazent |
| |

inklusive Lufter Arctic Cooling Freezer 64 Pro

dieser Schritt ist vor allem für Besitzer eines XP-Rechners interessant, da Sie hier den Speicher und unter Umständen sogar die Grafikkarte weiterverwenden können.

SOCKEL 939 STATT AM2

Zwar kosten bei AMD die Sockel-939- und AM2-Varianten ungefähr gleich viel, doch DDR1-Speicher und Hauptplatinen mit Sockel 939 sind zum Teil noch deutlich preiswerter. Wer zum Sockel 939 greift, hat allerdings zwei kleine Nachteile: Keiner der aktuellen Sockel-939-Prozessoren unterstützt Virtualisierungstechnik Pacifica und es stehen keine der neuen, energiesparenden EE-Prozessoren zur Verfügung. Hinzu kommt: Schnellere Modelle präsentiert AMD vermutlich nur noch für den Sockel AM2. Wer mit diesen Einschränkungen leben kann, spart beim Aufrüsten von einem Athlon XP auf ein Sockel-939-System bares Geld. Falls Sie Ihr betagtes Athlon-XP- oder P4-System (Sockel A/478) in Rente schicken und auf eine Sockel-939-Variante wechseln wollen, kommen Sie nicht darum herum, einen neuen Prozessorkühler zu erwerben. Ein empfehlenswertes und günstiges Produkt (15

Euro), ist der Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Note: 1,72/ www.arctic-cooling.de). Montage des Windmachers mit der 2x3-Klammer ist kinderleicht und er eignet sich bauartbedingt und leistungstechnisch für alle Sockel-939-Prozessoren bis zum Athlon 64 FX 60 (Einkern-Modell) beziehungsweise Athlon 64 X2 4800+ (Zweikern-Modell). Die Lautheit im 12-Volt-Betrieb beträgt 1,2 und bei sieben Volt Betriebsspannung 0,4 Sone. Dabei kühlt der Artic Cooling Freezer 64 Pro den Prozessor auf 52/70 Grad Celsius (12/7 Volt).

WENIGER MODELLE

AMD plant, die meisten Prozessoren mit einem Megabyte L2-Cache pro Kern künftig durch entsprechend höher getaktete Modelle mit nur 512 Kilobyte L2-Cache pro Kern zu ersetzen. Das spart kostbare Waferfläche und ermöglicht so niedrigere Preise. Die Rechnung geht bei den meisten Spielen auf, einige Anwendungen wie Packprogramme profitieren aber deutlich von einem großen L2-Cache. Wer darauf Wert legt, sollte sich ein entsprechendes Modell sichern, solange dieses noch im Angebot ist. Christian Gögetein

Bester Preis nach www.geizhals.at

| Prozessoren (jewei | ls Boxed) | (Stand 21. Juli 2006) |
|--------------------|------------|----------------------------|
| | Sockel 939 | Sockel AM2 |
| Athlon 64 3000+ | 65 Euro | 80 Euro |
| Athlon 64 3200+ | 65 Euro | 95 Euro |
| Athlon 64 3500÷ | 80 Euro | 105 Euro |
| Athlon 64 3700+ | 115 Euro | - |
| Atn.on 64 3800+ | 100 Euro | 110 Euro |
| Athlon 64 4000+ | 135 Euro | - |
| Athlon 64 X2 3800+ | 155 Euro | 150 Euro |
| Atn.on 64 X2 4000+ | - | 280 Euro |
| Athlon 64 X2 4200+ | 200 Euro | 210 Euro |
| Athlon 64 X2 4400+ | - 420 Euro | 440 Euro (nicht Leferbar) |
| Atn.on 64 X2 4600+ | 500 Euro | 510 Euro |
| Athlon 64 XZ 4800+ | 585 Euro | 600 Euro (nicht lieferbar) |
| Athlon 64 X2 5000+ | - | 590 Euro (nicht lieferbar) |
| Athlon 64 FX-60 | 770 Euro | |
| Athion 64 FX-62 | - | 980 Euro (nicht lieferbar) |

| Speicher (jeweils Kits) | | | |
|-------------------------|----------|----------|----------|
| | DDR400 | DDR2-667 | DDR2-800 |
| 2x 512 MByte Value* | 80 Euro | 85 Euro | 140 Euro |
| 2x 512 MByte High-End** | 90 Euro | 90 Euro | 160 Euro |
| 2x 1 GByte Value* | 160 Euro | 135 Euro | 180 Euro |
| 2x 1 GByte High-End** | 180 Euro | - | 210 Euro |

| Hauptplatinen | | | | |
|-------------------|---------------------------|--------------------------------------|--|--|
| | Sockel 939 | Sockel AM2 | | |
| Einzel-Grafikchip | 45 Euro (Asrock Uli 1695) | 60 Euro (Asrock GF 6100/ Nforce 410) | | |
| SLI | 80 Euro (Foxconn NF4 SLI) | 95 Euro (MSI Nforce 570 SLI) | | |
| Crossfire (RD580) | 100 Euro (Sappnire) | Noch nicht verfügbar | | |

SOCKEL-939-PLATINEN

Brettervorhersage



Nicht nur bei den Prozessoren auch Sockel-939-Platinen sind aktuell sehr günstig. Wir testen fünf Modelle.

Wer seinen Spiele-PC mit einem preiswerten Sockel-939-Prozessor aufrüsten will, braucht dazu die passende Hauptplatine. Egal ob Sie viel Ausstattung, übertakten oder einfach nur sparen wollen - in unserem Testfeld finden Sie garantiert die passende Platine. Aber aufgepasst: Besonders der Speichercontroller Sockel-939-Prozessoren beschert manchmal Fehler und verhindert Aufrüstpläne. Daher finden Sie links eine Liste der wichtigsten Kompatibilitätsprobleme (Speicher-Regeln),

Sie nicht den Sound-Treiber aus dem Treiberpaket von Nvidia, sondern eine aktuelle Version von der Realtek-Homepage. Spiele laufen damit bis zu 20 Prozent schneller. Weitere Ausstattungsmerkmale: Anschlussblenden für vier weitere USB- und einen Firewire-Anschluss sowie eine SATA-Blende. Dazu gibt es WinDVD und praktische Programme für Tuning, Systemdiagnose oder ein BIOS-Update unter Windows. Bis auf den schwachen Netzwerk-Controller von Marvell erzielt das A8N-SLI Premium ausschließlich Topwerte im Leistungstest. Auch den Stabilitätstest absolviert die Platine fehlerfrei.

Die wichtigsten Speicher-Regeln



■ SPEICHERMODULE NICHT MISCHEN

Kaufen Sie möglichst identische Module oder besser gleich richtige Speicherpärchen. Zwei unterschiedliche Speicherriegel arbeiten oft nicht stabil oder nur mit niedrigem Takt im Zweikanal-Modus

UNGERADE MODULANZAHL

Zahlreiche Platinen arheiten bei drei Modulen lediglich mit geringem Takt und hohen Latenzen. Ein einzelner Speicherriegel läuft dagegen fehlerfei, aber natürlich nur im Einkanal-Modus.

■ VIER MODILLE

Altere Prozessorkerne arbeiten bei vier Modulen nur mit DDR333. Mit einem X2 3800+ liefen alle fünf Platinen mit DDR400 und 2T Befehlsrate stabil. Einseitig bestückte Module erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass DDR400 funktioniert.

Befehlsrate 1T nur bei zwei DIMMs

Kaufentscheidung

| TESTKANDIDAT | ASUS A8N- SLI PREMIUM | DFI LANP, UT NF4 ULTRA-D | GIGABYTE KBNF-9 | ASUS A8N-SLI SE | ASROCK 939- DUAL-SATA2 |
|-------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------|--------------------|---|
| Preis/Leistung | ■ ■ O | ни | | | **** |
| Ausstattung | | | | | 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 |
| Overclocking | - | **** | 200 | | == |
| Lautstärke | anna p | 211 | | | |
| Spieleleistung | | | **** | **** | |
| Sonstige Leistung | | | | | 2111 |
| Aufrüstbarkeit | 100 | | | | 8111 |

Im neuen Extrakasten bewerten wir die wichtigsten Einzeldisziplinen. Fünf Punkte sind der für den Käufer beste Wert (niedriger Preis, sehr gute Ausstattung, etc.). Zählen Sie die Punkte aus den für Sie wichtigen Kategorien zusammen, um das optimale Board zu finden. Das Ergebnis entspricht nicht immer der Testtabelle.

ASUS A8N-SLI PREMIUM:

Lautios, zuverlässig, riesiges Ausstattungspaket I Die Nforce4-Platinen von Asus sind im Sockel-939-Bereich besonders Dementsprechend bietet der Hersteller allein fünf SLI-Varianten zwischen 85 und 160 Euro. Während Asus bei dem von uns getesteten A8N-SLI SE größtenteils auf Zusatzcontroller verzichtet und einen Chipsatzlüfter einsetzt, verfügt der Testsieger, das A8N-SLI Premium, über eine Heatpipe und eine reichhaltige Ausstattung. Dazu gehören vier SATA-II- und vier gewöhnliche SATA-Anschlüsse, ein PCI-Express-x1- sowie ein -x4-Steckplatz. Diesen können Sie auch nutzen, wenn Sie zwei Grafikkarten mit hohem Kühlkörper verwenden - ein Verdienst des tadellosen Layouts. Die beiden Anschlüsse für das Gigabit-Netzwerk liefern sehr unterschiedliche Ergebnisse: Während der integrierte Nvidia-Controller (unterer Anschluss) gewohnt gute Leistung liefert, bietet der Marvell-Chip einen deutlich schlechteren Datendurchsatz und belastet zudem den PCI-Bus. Wenn Sie große Datenmengen im Netzwerk befördern, steht den PCI-Karten teilweise nicht mehr genug Bandbreite zur Verfügung. Soundkarten guittieren das eventuell mit stotterndem Klang, Für 7.1-Sound sorgt - wie bei allen anderen Testkandidaten - der Realtek-Chip ALC850, Tipp: Verwenden

DFI LANPARTY UT NF4 ULTRA-D:

Beste Übertaktung ■ Keine Sockel-939-Platine eignet sich besser zum Übertakten als die Modelle der DFI-Lanparty-Reihe. Beispielsweise lässt sich neben der eigentlichen Prozessorspannung (VCore) auch ein unabhängiger Startwert einstellen, falls ein Prozessor mit einer bestimmten Spannung nicht startet. Zudem lässt sich die VCore per "CPU VID Special Control" prozentual um bis zu 36 Prozent steigern. Wer will, kann auch die Speicherspannung in 0,1-Volt-Schritten auf wahnwitzige vier Volt anheben. Außerdem stehen 26 Timing-Einstellungen und acht Speicherteiler zur Wahl, Eine geniale Lüftersteuerung für Prozessor-, Northbridge- und einen Gehäuselüfter rundet das Luxus-BIOS ab. Ihre Einstellungen speichern Sie sogar als Profil und laden sie bei Bedarf. Der größte Kritikpunkt: Die DFI-Platine ist wählerisch beim Arbeitsspeicher. Zum Beispiel liest sie bei Corsairs TWINX1024-3200XL oder dem Ballistix-Pärchen von Crucial die SPD-Latenzen falsch aus. Nach unserer Praxiserfahrung sollten Sie für das Ultra-D we-Corsair-Arbeitsspeicher noch günstigen Value-Speicher verwenden. Den Stabilitätstest führten wir daher ausnahmsweise nicht mit Corsairs XL-Modulen, sondern mit vier DIMMs von Crucial durch. Damit gab es keine Probleme. Das ungewöhnliche, aber praktische Platinen-Layout samt Power-Taster, die Ausstattung und die Leistungswerte sind erstklassig. Lediglich die USB-Leistung ist etwas zu niedrig.

GIGABYTE K8NF-9:

Günstig, lautlos und ideal für Aufrüster II Da Gigabyte die Nforce4-Platine ohne zusätzliche Controller und Ausstattung ausliefert, kostet sie lediglich 65 Euro - ein Geheimtipp für Aufrüster, die nur eine Grafikkarte nutzen und möglichst günstig auf Sockel 939 umsteigen wollen. Bei der neuesten Revision 1.1 kühlt nur noch ein flacher Alu-Kühler den Chipsatz, Der wurde im Test-Gehäuse samt Lüfter bedenkliche 73.4 Grad Celsius warm, Der Stabilitätstest verlief trotzdem fehlerfrei. Setzen Sie das K8NF-9 daher nur in einem gut gekühlten Gehäuse ein! Beim BIOS und Platinen-Layout leistet sich Gigabyte keine Schwächen: Die Stromund Laufwerksanschlüsse sind gut erreichbar. Lediglich der vierpolige ATX-Stecker ist links oberhalb vom Sockel unglücklich platziert. Das BIOS bietet viele Übertaktungsfunktionen sowie neun Speicherteiler. Allerdings lässt sich die Speicherspannung nur um 0,2 Volt anheben. Praktisch fällt hingegen die Lüftersteuerung aus.

ASUS A8N SLI SE:

Günstige SLI-Platine mit reduzierter Ausstattung Bereits der Kartoninhalt beschränkt sich auf das Wesentliche: zwei IDE-, zwei SATA-Kabel und eine Blende mit zwei USB-Anschlüssen. WinDVD fehlt. Dafür verfügt die SE-Platine über eine biegsame SLI-Brücke. Asus verwendet für beide Platinen praktisch das gleiche Layout: PATA-, SATA- und Floppy-Anschlüsse sind sehr gut angeordnet. Allerdings besitzt die sparsamer ausgestattete SE-Platine zahlreiche freie Lötstellen: Lediglich ein integrierter Gigabit-Netzwerk-Controller und vier SATA-II-Anschlüsse sind vorhanden. Auch die Heatpipe sparte der Hersteller ein. Während beim gewöhnlichen A8N-SLI ein relativ lauter Chipsatzlüfter zum Einsatz kommt, hat das günstige A8N-SLI SE ein neues Modell mit nur 1.0 Sone, Im BIOS stehen ähnlich umfangreiche Funktionen wie beim A8N-SLI Premium zur Wahl: Die Prozessorspannung lässt sich in feinen 0.0125-Volt-Schritten bis 1,65 Volt, die Speicherspannung jedoch

nur in 0,1er-Abstufungen bis 2,9 Volt anheben. Die schlichte Lüftersteuerung regelt lediglich den Prozessorlüfter. Dafür gibt es zehn Speicherteiler, mit denen Sie den Speicher auch im DDR600-Modus betreiben können, während der Prozessor mit einem 200 Megahertz schnellen Referenztakt läuft – sehr gut!

ASROCK 939DUAL-SATA2:

Alleskönner zum kleinen Preis mit Praxisschwächen I Asrocks Sockel-939-Patine bietet neben einer PCI-Express- auch echte AGP-Unterstützung, Wer auf den Sockel 939 wechselt, kann seine AGP-Grafikkarte behalten und bei Bedarf später auf ein PCI-Express-Modell umsteigen. Viele Anwender berichten iedoch über vereinzelte Abstürze. Schuld ist meist eine Command-Rate von 1T. Mit dem langsameren Wert 2T arbeitet das 939Dual-SATA2 hingegen zuverlässig. Für den "Future-CPU-Port" auf der Platine gibt es für 30 Euro eine Adapterkarte für Sockel AM2 (Bezeichnung: AM2CPU Upgrade Card). Damit lässt sich das 939Dual-SATA2 in eine Sockel-AM2-Platine verwandeln (siehe Anleitung rechts unten). Bei großen Kühlern sollten Sie allerdings das Retention-Modul von der Platine entfernen. Im Test arbeitete die Adapterkarte mit einem FX-62 und DDR2-800-Speicher von Corsair absolut problemfrei und absolvierte in dieser Konfiguration unseren Stabilitätstest. Eine 1T-Command-Rate verursachte jedoch auch hier Probleme. Bedingt durch den Kampfpreis von 45 Euro beschränkt sich die Ausstattung auf das Notwendigste: Firewire fehlt und statt Gigabit- gibt es nur 100-Megabit-Netzwerk. Dafür bietet der Uli-Chipsatz neben zwei SATA-I- auch einen schnellen SATA-II-Anschluss. Beim aktuellen BIOS der Version 2.10 lässt sich der Referenztakt ändern und die Prozessorspannung bis 1,55 Volt anheben. Eine Platine für Übertakter ist das 939Dual-SATA2 nicht, da Sie die Speicherspannung nur in undefinierten Schritten einstellen und die Chipsatzspannung nicht ändern können. Zudem fehlt eine Lüftersteuerung. Das Layout ist auch nicht optimal. Der Sockel liegt weit oben (schlecht in kleinen Gehäusen), der Floppy-Anschluss ist unter den PCI-Steckplätzen versteckt und die PATA-Anschlüsse sind weit unten platziert. Baniel Möllendorf

Stabilitätstest: Diese Programme verwenden wir



IN FAR CRY MIT HOR:

Belastet PCI-Express, Onboard-Sound, Soeicher und den zweiten Prozessorkern.

PRIME95:

Der Torture-Test lastet den Speicher und den ersten Prozessorkern komplett aus.

RIVA TUNER:

Mit dem Diagnoseprogramm analysieren wir Takt und Temperatur des Grafikchips.

METIO:

Das unscheinbare Programm sorgt für vollständige Netzwerk-Auslastung.

THROTTLEWATCH:

Zeigt an, ob beide Kerne ausgenutzt werden und nicht heruntertakten.

A PASSMARK BURNIN:

Der Festplatten-Test sorgt für stetige Beanspruchung der IDE-Kanäle.

AM2-Adapter für Asrock 939Dual-SATA2



Jumper: Stecken Sie die Jumper oberhalb vom "Future CPU Port" sowie J9, J10 und J11 um. Der Adapter benötigt zusätzlich einen eigenen Stromstecker.



Fertig: Setzen Sie den Adapter samt AM2-Prozessor und DDR2-Speicher in den "Future CPU Port". Der Lüfter für die neuen Prozessoren auf der Adapter-Karte darf maximat 80 Millimeter messen.

| | A8N-SLI Premium | Lanparty UT NF4 Ultra-D | K8NF-9 | A8N-SLI SE | Asrock 939Dual-SATA |
|--|--|--|--|--|--|
| | | HEAT DIRECTOR OF THE PARTY OF T | E D. Common William | A PROPERTY OF | m 458 |
| | | | | | |
| HAUPT- | | | | | |
| | | | | | |
| PLATINEN | ALCOHOLD AND ALCOH | THE RESERVE | | A STATE OF THE STA | 0.00 |
| [SOCKEL 939] | | 2/// | | 10 10 | |
| [gooker 191] | | To the second | and the second s | | |
| | The state of the s | | PREISTIPP | | DREIST |
| | | 200 | 10-2006 | | 10-20 |
| erstetler | Asus | DFI | Gigabyte | Asus | Asrock |
| /ebseite reis/Preis-Leistungs-Verältnis | www.asus.de | de.dfi.com.tw | www.gigabyte.de | www.asus.de | www.asrock.com |
| hipsatz North-/Southbridge | ca. € 120/befriedigend | ca. € 110/befriedigend Nforce4 Ultra | ca. € 65/sehr gut | ca. € 85/gut | ca. € 45/sehr gut |
| IOS-Version/Board-Revision | 1009 | NF4LD406/R AE1 | Nforce4 F11/1,1 | Nforce4 SLI 0502/1.01 | ULI 1695/ULI M1567 2.10 |
| USSTATTUNG | 1,73 | MACHAGINALI | a an | 0002/1:01 | 2.18 |
| peicher-Steckptatze | 4x DOR400 | 4x DOR400 | 4x DDR400 | 4x DDR400 | 4x DDR400 |
| usatzucher PC E-x16-Slot | Vorhanden | Vorhanden (kein SLI möglich) | - | Vorhanden | |
| CI Express-Slots (x1/x4) | Ein x1-, ein x4-Slot | Ein x1-, ein x4-Slot | 2 x1-Stots | Ein x1-, ein x4-Slot | 1 x1-Slots |
| CI-S.ots | 3 Slots | 2 Slots | 3 Slots | 3 Stots | 3 Stots |
| nboard LAN SB-Ports (Lieferumfang, nxi Blende) | 2x 1.000 MBit/s Nvidia/Marvect B Ports | 2x 1.000 MBrt/s Nvidia/Marvell | 1.000 MBrt/s Nvidia | 1.000 MBit/s Nvidia | 100 MBit/s ULi |
| aximate Anzah, an USB Ports | 10 Ports | 6 Ports 10 Ports | 6 Ports 10 Ports | 6 Ports | 4 Ports |
| rewire L. eferumfang, ink. Blende) | 2 Ports | 1 Port | 2 Ports | 10 Ports | 8 Ports |
| ATA-Anschlüsse | 8 Ports | 4 Ports | 4 Ports | 4 Ports | 3 Ports |
| ATA-Anschlusse | 2 Ports | 2 Ports | 2 Ports | 2 Ports | 2 Ports |
| AID-Mod. | 0. 1, 0+1, JBOD | 0, 1, 0+1, JBDD | 0, 1, 0+1, JB00 | 0, 1, 0+1, JB0D | 0. 1, JB0Đ |
| nboard-Sound | ALC850 (7.1) | ALC850 (7.1) | ALC850 (7.1) | ALC850 (7.1) | ALC850 (7.1) |
| üfteranschusse | 5 Anschlüsse | 4 Anschlüsse | 2 Anschlüsse | 4 Anschlüsse | 2 Anschlüsse |
| IE-Kabel/SATA Kabel | 2x IDE/8x SATA | 2x IDE-Rundkabel/2x SATA | 1x IDE/1x SATA | 2x IDE/2x SATA | 1x IOE/1x SATA |
| onstige Ausstattung | USB /Firew -/Gameport-Blenden SATA-Blende | Diag LEDs BIOS-Zange, | LSB-/Firewire-Blende | JSB-Blende | Future CPU Port, Jumper- |
| oftware | WinDVD Suite, PC Probe II, Asus | Sound-Modul ITE Smart Guardian, Clockgen | internet Security, Gigabyte | Of Osebe II Asses adda | Klammer |
| | Update, Ar Booster, Anti-Virus | The distance obstance, decongor | C.O.M., Easytune5, IBBIOS | PC Probe II, Asus update, Ai Booster, Anti-Virus | McAfee Virusscan |
| IGENSCHAFTEN | 1,68 | 7,95 | 11,63 | File of the second seco | |
| CI-Express-Unterstutzung | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| usätztiche ASP-Unterstützung | Nein | Nein | Nein | Nein | Ja |
| T-Link ultipukator | 200-400 MHz 4-12 | 200-550 MHz | 200-455 MHz | 200-400 MHz | 180-400 MHz |
| peichert mings | 10 Einstellungen | 4-12 26 Einstellungen | 5-12 | 4-12 | 4-25 |
| PU-Spannung | 0,8 V bis 1,65 V | 0,8 V bis 2,1 V | 13 Einstellungen 0,800 V bis 1,750 V | 10 Einstellungen 0,8 V bis 1,65 V | 11 Einstellungen 0,8 bis 1,55 Volt |
| 211.0 | | | 0.025-Vo.t-Schritte | 0.0125-Volt-Schritte | 0.025-Volt-Schritte |
| | 0,0125-Volt-Schritte | 0,025-Volt-Schritte | | | |
| | 0.0125-Volt-Schritte 2,6 V bis 3 V | 0.025-Volt-Schritte 2,5 V bis 4 V | +0,1 V / + 0,2 V | | "Auto". "High" und "Normal" |
| AM-Spannung DEDEC-Standard 2.6 VI) Supsatz-Spannung | | | | 2,6 V bis 2,9 V | "Auto", "High" und "Normal" |
| AM-Spannung DEDEC-Standard 2.6 V) Apsatz-Spannung SP/PCI-E-Spannung | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V | 2,5 V bis 4 V 1,5 V bis 1,8 V | +0,1 V / + 0,2 V +0,1 V / + 0,2 V / +0,3 V | | |
| AM-Spannung DEDEC-Standard 2 6 V) Mpsatz-Spannung BP/PCI-E-Spannung (-Spannung | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,25 V | 2,5 V bis 4 V 1,5 V bis 1,8 V - 1,2 V bis 1,5 V | +0.1 V / + 0.2 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V - +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V | 2,6 V bis 2,9 V | - |
| AM-Spannung DEBEC-Slandard 26 V) Mpsatz-Spannung GP/PCI-E-Spannung G-Spannung G-Multip ikator | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,25 V 1 bis 5 | 2,5 V bis 4 V 1,5 V bis 1,8 V - 1,2 V bis 1,6 V 1 bis 5 | +0,1 V / + 0,2 V +0,1 V / + 0,2 V / +0,3 V | 2,6 V bis 2,9 V | |
| M-Spannung DEDEC-Standard 2.6 VI Mpsatz-Spannung BP/PCI-E-Spannung I-Spannung I-Multip ikator Mamische Übertaktung Prozessor | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,25 V 1 bis 5 Ai Overcocking | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1,8 V - 1.2 V bis 1,5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking | - |
| AM-Spannung DEDEC-Standard 2.6 VI) wpsatz-Spannung IP/PCI-E-Spannung I-Spannung I-Spannung T-Multip ikator mamische betraktung Prozessor mamische Übertaktung Grafiskarte | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,25 V 1 bis 5 All Overcucking PEG Link Mode | 2,5 V bis 4 V 1,5 V bis 1,8 V 1,2 V bis 1,5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V - +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 - - | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEB Link Mode | - |
| MM-Spannung URDC-Standard 2 6 VI) hpsatz-Spannung F-Spannung F-Spannung F-Multip ikator marmische Übertaklung Prozessor marmische Übertaklung Grafrikarte marmische Luftersteuerung | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,25 V 1 bis 5 Ai Overcocking | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1,8 V - 1.2 V bis 1,5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) | 1 bis 5 |
| M4-Spannung URBC-Standard 2 s.vl) spastr-Spannung -Spannung -Spannung -Muttip katior namische Übertaktung Prozessor namische Übertaktung Prozessor namische Übertaktung Grafikkarte namische Luftersteuerung sondere BIOS Optionen aller H1-Takt | 2,6 V bis 3 V 1,5 V bis 1,6 V 1,2 V bis 1,5 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Ja (eme Einstellung) | 2,5 V bis 4 V 1,5 V bis 1,8 V - 1,2 V bis 1,5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V - +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 - - | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEB Link Mode | - |
| M4-Spannung URBC-Standard 2 s.vl) spastr-Spannung -Spannung -Spannung -Muttip katior namische Übertaktung Prozessor namische Übertaktung Prozessor namische Übertaktung Grafikkarte namische Luftersteuerung sondere BIOS Optionen aller H1-Takt | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overococking PEG Link Mode Ja (ene Einstellung) OC-Fentererkennung | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1,8 V | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung | 1 bis 5 |
| M4-Spannung URBC-Standar 2 s vij ygster: Spannung PPDCE - Spannung - Spannung - Multip vikator - | 2,6 V bis 3 V 1,6 V bis 1,6 V 1,7 V bis 1,5 V 1,2 V bis 1,25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Je (eme Einstellung) 00-Fentlererkennung 201,0 MHz Problemios | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 Ja CMGS Reloaded/Memtest 200.9 MHz Problemios | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 -0.2 V -0.3 V 1 bis 5 -0.3 V -0.3 | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz | 1 bis 5 Boot Failure Guard 200,0 MHz |
| M4-Spannung URBC-Stanson 2 8 vij upsetz-Spannung FPPCHE - Spannung - Spannung - Mutup kater - Mutup kater | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEG Link Mode Ja [eine Einstellung] 0.C-Fedtererkennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Celssus | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMOS Releaded/Memtest 200.9 MHz Problemios 68.7 Grad Celsius | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 RG8 Booster Ja 200.0 MHz Problemtos 73.4 Grad Cetsus | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Celsuus | Boot Failure Guard 2000 MHz Stommaschlüsse links üben, Floppy unter PCI-Slots 55.6 Grad Celsius |
| M4-Spanning URBC-Standard 2 8 vi) spastri-Spanning PPPCLE-Spanning -Spanning -Muttip skator manische übertaktung Prozessor manische übertaktung Prozessor manische übertaktung Gafrikarte manische Luftersteuerung sondere BIOS Optionen alert H1-Takt ard-Layout utstärke Chippartutriter | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Ja (eme Einstellung) 0.0 Fentzere kennung 21.1 A Mtz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Kühlung | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 Ja CMDS Reloaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 56.7 Grad Celsius 1.4 Sone | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V | 2.6 V bis 2.9 V 1 bis 5 A Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201.0 MHz Problemlos 54.3 Grad Cetsuss 1.8 Sone | Boot Failure Buard 200,0 MHz Stommaschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Grad Celsuus Passive Kültung |
| M4-Spannung URBC-Stander 2 s vij ygster: Spannung PPDCE - Spannung - Spannung - Spannung - Multip vikator mansche übertaktung Prozessor namsche buttesteteorung sondere BIOS Optionen aler HT-Takk ard - Lapout tipsatz-Temperatur utgsatz-Temperatur | 2.6 V bis 3 V 1.6 V bis 1.6 V 1.7 V bis 1.5 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Je Ceme Einstellung) 00-Fentererkennung 201.4 Mitz Problemios 54.9 Grad Celsus Pessive Kühlung Bestanden | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 Ja CMGS Reloaded/Memtest 200.9 MHz Problemios 56,7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V -0.3 V -0 | 2.6 V bis 2.9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEB Link Mode Jeline Einstellung OC-Fehlererkennung 201.0 MHz Problemios 54.3 Grad Celsus 1,0 Sone Bestanden | Boot Failure Guard 200 0 MHz Stomenschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Slots 55.6 Grad Celsus Pessive Kühlung Nicht bestanden |
| AM-Spannung URBC-Standare 2 s vij upsetz-Spannung -Spannung -Spannung -Mutup kator -Mutup kator | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEB Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fentererkennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Kollulung Bestanden Nicht bestanden | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMOS Releaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 58,7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) 00-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsuse 1,13 Sons Bestanden Nicht bestanden | Boot Failure Guard 2000 MHz Stommaschlüsse links üben, Floppy unter PCI-Slotts 55.6 Grad Celsurs Passivs Kühlung Nicht bestanden Bestanden |
| AM-Spannung URBC-Standar 2 s vij yegset: Spannung FPPCH: Spannung -Spannung -Spannung -Multip kateri -Multip kateri -Mu | 2.6 V bis 3 V 1.6 V bis 1.6 V 1.7 V bis 1.5 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Je Ceme Einstellung) 00-Fentererkennung 201.4 Mitz Problemios 54.9 Grad Celsus Pessive Kühlung Bestanden | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 Ja CMGS Reloaded/Memtest 200.9 MHz Problemios 56,7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V -0.3 V -0 | 2.6 V bis 2.9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEB Link Mode Jeline Einstellung OC-Fehlererkennung 201.0 MHz Problemios 54.3 Grad Celsus 1,0 Sone Bestanden | Boot Faiture Buard 2010, MHz Stomanschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Fard Celsus Passive Kültung Nicht bestanden Bestanden |
| AM-Spannung URBC-Standare 2 s vij upsetz-Spannung -Spannung -Spannung -Mutup kator -Mutup kator | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEG Link Mode Jis (eine Einstellung) OC-Fentererkennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Knihung Bestanden Nicht bestanden 1,38 | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 Ja CMDS Reloaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 56,7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / +0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 -200.0 MHz Problemlos 73.4 Grad Cetsius Passive Kühlung Bestanden Bestanden | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja feine Einstellungi OC-Fehleerkennung 201,0 MHz Problemlos 54,3 Grad Celsuss 1,0 Sone Bestanden Nicht bestanden | Boot Faiture Guard 200,0 MHz Stomanschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Slots 55.6 Grad Celsus 55.6 Grad Celsus Nicht bestanden Bestanden 1,1 |
| AM-Spannung UCREC-Sawane 2 s vij yapsetr-Spannung PPPCEL-Spannung -Spannung -Spannung -Mutup kator mamsche Übertaklung Prozessor mamsche Übertaklung Gafikkarte mamsche Luftesteerung sondere BIOS Optonen aller HT-Takk utstärke Chippattufter spend-to-AkM-Test (S3) -O-Erkennung ISTUNG Bieldestung (Audug 2)* Bieldeststung (Goboerd-Sound)* 3-Leistung | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 bis 5 A d'orercocking PEB Link Mode Ja (eme Enstettung) OC - Fertherer kennung 201.3 MHz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Kühlung Bestanden Nicht bestanden 42 Tos Senr gut 44 Fps - But 47 Fps - But 47 Fps - But 48 Fps - But 48 Fps - But 48 Fps - But 49 Fps - But 49 Fps - Sehr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 L L L L L L L L L L L L L L L L L L | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / +0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 RG8 Booster Ja -200.0 MHz Problemlos 73.4 Grad Cetsius Passive Kühtung Bestanden Bestanden 1,38 42 Fps Sehr gut 35,1 MByte/s - Sehr gut | 2.6 V bis 2.9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201.0 MHz Problemios 54.3 Grad Celsuss 11.0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1.38 | Boot Faiture Buard 2010, MHz Stomanschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Fard Celsus Passive Kültung Nicht bestanden Bestanden |
| AM-Spannung URBC-Standar 2 s vij yegset: Spannung (PPCH: Spannung -Spannung -Spannung -Multip skator -Multip skator -Mu | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEG Link Mode Jis (eine Einstellung) OC-Fentererkennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Knihung Bestanden Nicht bestanden 1,38 | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMOS Reloaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 68.7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden 41 Fps Sehrigut 39 Fps - Gut | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.5 5 R68 Booster Ja -200.0 Mkz Problemkos 73.4 Grad Cetsus Passaw Külhung Bestanden Bestanden 42 Fps - Sehr gut 39 Fps - Gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsuus 1,0 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,1338 42 F ps - Sehr gut 39 F ps - Gut | Boot Faiture Guard 2000 MHz Stommaschikese links oben, Floppy unter PCH-Stots Passive Külklung Nicht bestanden Bestanden 1,2 40 Fps - Gut 37 Fps - Gut |
| AM-Spanning URICE-Standare 2 s vij upsatz Spanning PPPCHE-Spanning FSpanning FM-Litip Astori mannische Übertakling Fordskarte mannische Luftesteverung sondere BIOS Optomen saler HT-Takt and-Layout ulstänke Dippsatfulter spanni-to-RAM-Tast (S3) 10-Erkennung 1STUMG 3 Liestung (Doboard-Sound)* 3 Liestung H4-Lestung erster Port | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEB Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fentererkennung 201.0 MHz Problemios 54,9 Grad Celsus Passive Kollulung Bestanden Nicht bestanden 42 i pas Sehr gut 41 Fps - But 37,5 MByrels - Sehr gut 121.0 Mbyte/s - Sehr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMGS Releaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 68,7 Grad Cetsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,40 41 Fps Sehr gut 37 Fps - Gut 121,1 MByte/s - Sehr gut | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.5 5 R68 Booster Ja -200.0 MHz Problemios 73.4 Grad Cetsus Passive Külhung Bestanden Bestanden Bestanden 1,-318 42 Fps - Sehr gut 39 Fps - Gut 36,1 MByte/s - Sehr gut 118,3 MByte/s - Sehr gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsrus 1,0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1,47 ps - Sehr gut 37,5 MByte/s - Sehr gut 121,5 MByte/s - Sehr gut | Boot Failure Guard 2000 MHz Stomaschilase links oben, Floppy unter PCH-Sibts Fassive Rühlung Nicht bestanden Bestanden 80 Fps - Gut 37 Fps - Gut 31, Möyte/s - Sehr gut |
| AM-Spannung URBC-Standare 2 s VI) spisstr Spannung FPPCHE-Spannung FSpannung FMutting kator mamische überstätlung Prozessor mamische überstätlung Prozessor mamische Luftesteerung steller T-Takk prozentur ustärlier Eufspastfulfter sspeni-t-u-RAM-Test (S3) O-Erkennung ESTUNG STUNG STUNG STUNG STUNG STUNG 1-Eistung | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 bis 5 A d'orercocking PEB Link Mode Ja (eme Enstettung) OC - Fertherer kennung 201.3 MHz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Kühlung Bestanden Nicht bestanden 42 Tos Senr gut 44 Fps - But 47 Fps - But 47 Fps - But 48 Fps - But 48 Fps - But 48 Fps - But 49 Fps - But 49 Fps - Sehr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 L L L L L L L L L L L L L L L L L L | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / +0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 RG8 Booster Ja -200.0 MHz Problemlos 73.4 Grad Cetsius Passive Kühtung Bestanden Bestanden 1,38 42 Fps Sehr gut 35,1 MByte/s - Sehr gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 1 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehleerkennung 201,1 MHz Problemios 54,3 Grad Celsuus 1,0 Some Bestanden Nicht bestanden 1,3 Se Se Figur 37,5 MByte/s - Sehr gut | Boot Faiture Buard 2010, MHz Stomanschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Stats Passive Kühlung Nicht bestanden Bestanden 39 Fps - Gut 33,1 MByte/s - Sehr gut |
| AM-Spannung URICC Standare 2 s vij upstat 2 Spannung 1-Spannung 1-Spannung 1-Spannung Multup kateri manusche Übertaklung Prozessor manusche übertaklung Staffkharte manusche Luftes steverung sondere BIOS Optonen saler HT-Takt and Lepout sipsatz-Temperatur utstärke Chippartufuter spani-to-RAM-Test (SS) 10-Erkenung 10-Erkenung 10-Erkenung 1-Erstung | 2.6 V bis 3 V 1.6 V bis 1.6 V 1.7 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Ja Ceme Einstellung) OC-Fenterekennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Cellsus Passive Kühlung Bestanden Nicht bestanden 1,38 42 Tps Senr gut 40 Fps - Eut 37.5 MByrefs - Senr gut 69/91 MByrefs - Senr gut 69/91 MByrefs - Senr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.5 5 R68 Booster Ja -200.0 MHz Problemios 73.4 Grad Cetsus Passive Külhung Bestanden Bestanden Bestanden 1,-318 42 Fps - Sehr gut 39 Fps - Gut 36,1 MByte/s - Sehr gut 118,3 MByte/s - Sehr gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsrus 1,0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1,47 ps - Sehr gut 37,5 MByte/s - Sehr gut 121,5 MByte/s - Sehr gut | Boot Failure Guard 2000 MHz Stomaschilase links oben, Floppy unter PCH-Sibts Fassive Rühlung Nicht bestanden Bestanden 80 Fps - Gut 37 Fps - Gut 31, Möyte/s - Sehr gut |
| M-Spannung URBC-Standare 2 s vij yasetz-Spannung PPPCEL Spannung -Spannung -Spannung -Mutup kater -Mutup kate | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.25 V 1 bis 5 At Overcocking PEB Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fentererkennung 201.0 MHz Problemios 54,9 Grad Celsus Passive Kollulung Bestanden Nicht bestanden 42 i pas Sehr gut 41 Fps - But 37,5 MByrels - Sehr gut 121.0 Mbyte/s - Sehr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMGS Releaded/Memtest 200,9 MHz Problemios 68,7 Grad Cetsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,40 41 Fps Sehr gut 37 Fps - Gut 121,1 MByte/s - Sehr gut | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.5 5 R68 Booster Ja -200.0 MHz Problemios 73.4 Grad Cetsus Passive Külhung Bestanden Bestanden Bestanden 1,-318 42 Fps - Sehr gut 39 Fps - Gut 36,1 MByte/s - Sehr gut 118,3 MByte/s - Sehr gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsrus 1,0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1,47 ps - Sehr gut 37,5 MByte/s - Sehr gut 121,5 MByte/s - Sehr gut | Boot Failure Guard 2000 MHz Stomaschilase links oben, Floppy unter PCH-Sibts Fassive Rühlung Nicht bestanden Bestanden 80 Fps - Gut 37 Fps - Gut 31, Möyte/s - Sehr gut |
| AM-Spannung URBC-Stanton 2 s vi) upspatz Spannung I-Spannung I-Spannung I-Spannung I-Muttup kator mannische übertaklung Frazessor mannische übertaklung Frazes | 2.6 V bis 3 V 1.6 V bis 1.6 V 1.7 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 Al Overcocking PEG Link Mode Ja Ceme Einstellung) OC-Fenterekennung 201.0 MHz Problemios 54.9 Grad Cellsus Passive Kühlung Bestanden Nicht bestanden 1,38 42 Tps Senr gut 40 Fps - Eut 37.5 MByrefs - Senr gut 69/91 MByrefs - Senr gut 69/91 MByrefs - Senr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMOS Reloaded/Memtest 200,7 Mit Problemios 58.7 Grad Celsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden 1.4 CA 41 Fps Sehr gut 33,8 MByre/s - Gut 121,1 MByrte/s - Sehr gut 108/115 MByte/s - Sehr gut | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 R68 Booster Ja 200.0 MHz Problemlos 73.4 Grad Cetsus Passive Kühlung Bestanden Bestanden 1,38 42 Fps - Sehr gut 18,3 MByte/s - Sehr gut 18,3 MByte/s - Sehr gut | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 1 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Celsus 1,0 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,0 Sone 1, | Boot Faiture Buard 2010 MHz Stomanschüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Grad Celsus Passive Kühlung Nicht bestanden Bestanden 1,5 40 Fps - Gut 35.1 MByte/s - Sehr gut 11/11 MByte/s - Ungenlügend |
| MA-Spannung URICC Standare 2 s vij upsatz Spannung PPPCEL Spannung 1-Spannung | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.6 V 1 bis 5 At Overcocking PEG Link Mode Ja [eme Einstellung] DC-Fehlererkennung 201,1 Mitz Problemios 54.9 Grad Celsus Passive Köhlung Bestanden Nicht bestanden 1.3E 42 Fps Senr gut 44 Fps - Gut 37.5 MByrer's - Sehr gut 101/115 MByte/s - Sehr gut | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.5 5 R68 Booster Ja -200.0 MHz Problemios 73.4 Grad Cetsus Passive Külhung Bestanden Bestanden Bestanden 1,-318 42 Fps - Sehr gut 39 Fps - Gut 36,1 MByte/s - Sehr gut 118,3 MByte/s - Sehr gut | 2.6 V bis 2.9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehleerkennung 201,0 Mtz Problemtos 54.3 Grad Cetsuss 1,0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1,38 42 Fps - Sehr gut 37,5 MSyte/s - Sehr gut 118/115 MSyte/s - Sehr gut Nein | Boot Failure Guard 200,0 MHz Stommaschlüsse links oben, Floopy unter PCI-Stots 55.6 Grad Celseus Pessive Külnung Nicht bestanden Bestanden 1,5 40 Fps - Gut 37 Fps - Gut 37 Fps - Sehr gut 11/11 MByte/s - Ungenügend Nein |
| PU Spannings-Absti, Ling AM-Spanning URDE-Stated 2 8 VI) upsatz-Spanning PIPPCHE-Spanning PIPPCHE-Spanning PIPPCHE-Spanning Miktling hater Miktling Grafikkaree Miktling Grafikkaree Miktling Grafikkaree Miktling Statistics Miktling Statistics Miktling Statistics Miktling | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.6 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 1.2 V bis 1.2 V 1 bis 1.2 | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V -0.3 | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 1 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Celsus 1,0 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,0 Sone 1, | Boot Faiture Buard 2010 MHz Stomanschüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Grad Celsus Passive Kühlung Nicht bestanden Bestanden 1,5 40 Fps - Gut 35.1 MByte/s - Sehr gut 11/11 MByte/s - Ungenlügend |
| M-Spannung URBC-Stander 2 s vij yegstr:Spannung yegstr:Spannung -Spannung -S | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.6 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 1.2 V bis 1.2 V 1 bis 1.2 | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMDS Reloaded/Memtest 200.9 MHz Problemios 567 Grand Celsius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden Alt Fps Sehr gut 108/115 MByte/s - Sehr gut 108/115 MByte/s - Sehr gut 108/116 MByte/s - Sehr gut 41 Reference - Sehr gut 42 MByte/s - Sehr gut 43 MByte/s - Sehr gut 44 Le Miller Destanden Alte Karten bestanden Alte Karten bestanden Alte Karten bestanden Alte Karten bestanden | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V -0.1 V / +0.2 V / +0.3 V -0.3 | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Cetsrus 1,0 Sone Bestanden Nucht bestanden 1,47 ps - Sehr gut 37,5 MByte/s - Sehr gut 108/115 MByte/s - Sehr gut Nein Alle Module bestanden | Boot Faiture Guard 2000 MHz Stomaschildse links oben, Floppy unter PCH-Stots Flossive Külhlung Nicht bestanden Bestanden 1,2 40 Fps - Gut 35 Fps - Gut 37 Fps - Gut 11/11 MByte/s - Sehr gut 11/11 MByte/s - Ungenügend Nein Alle Module bestanden |
| AM-Spannung URBEC-Standare 2 s vi) yagsatr-Spannung Spannung Spannung Spannung Multip ykatror Multip ykatror mannische Übertaktung Prozessor namnische übertaktung Stafrikkaret mannische untersteuerung sondere BIOS Optionen aller HT-Takt unt Lagvut dipsatz-Temperatur ustärke Chipparturter dipsatz-Temperatur Listärke Chipparturter dipsatz-Temperatur Listärke Chipparturter dipsatz-Temperatur Listärke Chipparturter HE-Takt Listärke Chipparturter HE-Takt Listärke Chipparturter HE-Takt Listärke Chipparturter HE-Listärke Chip | 2.6 V bis 3 V 1.5 V bis 1.6 V 1.2 V bis 1.6 V 1.1 V bis 1.25 V 1 bis 5 1 Ait Overcocking PEG Link Mode Ja [eine Einstellung] DC. Feelbererkennung 201.0 Mitz Problemios 54.9 Grad Celsius Passive Köhlung Bestanden Nicht bestanden 1.318 42 Tps Senr gut 42 Tps Senr gut 47 Tps Senr gut 121.0 Mbyte/s - Sehr gut 121.0 Mbyte/s - Sehr gut 109/116 Mbyte/s - Sehr gut 109/116 Mbyte/s - Sehr gut 11.4 Module bestanden Alle Module bestanden | 2.5 V bis 4 V 1.5 V bis 1.8 V 1.2 V bis 1.5 V 1 bis 5 LMOS Reloaded/Memtest 200.7 MHz Problemios 68.7 Grad Celeius 1.4 Sone Bestanden Nicht bestanden 1.4 Sone 11.4 Date 11.4 | +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V +0.1 V / + 0.2 V / +0.3 V 1 bis 5 R68 Booster Ja 200.0 MHz Problemlos 73.4 Grad Cetsus Passive Kühlung Bestanden Bestanden Bestanden Bestanden 1,38 35 Fps - Gut 35.1 MByte/s - Sehr gut 118.3 MByte/s - Sehr gut 118.3 MByte/s - Sehr gut 107/115 MByte/s Nein Alle Module bestanden Alle Module bestanden Alle Karten bestanden Alle Karten bestanden | 2,6 V bis 2,9 V 1 bis 5 Al Overclocking PEG Link Mode Ja (eine Einstellung) OC-Fehlererkennung 201,0 MHz Problemios 54,3 Grad Celsuus 1,0 Sone Bestanden Nicht bestanden 1,3 Sone 1,3 Sone 1,3 Sone 1,3 Sone 1,4 Sone 1,5 | Boot Faiture Buard 2010, MHz Stomanschüsse links oben, Floppy unter PCI-Stots 55.6 Grad Celsus Passive Kühlung Nicht bestanden Bestanden 1,5 40 Fps - Gut 35.1 MByte/s - Sehr gut 11/11 MByte/s - Ungentigend Nein Alle Module bestanden Alle Karten bestanden |



Grafikkarte (PCI-Express): Tul

Powercolor X1900 GT

| PREIS/LEISTUNG | Ca. € 250,- Gut |
|------------------|-----------------------|
| INFO | www.powercolor.com.tw |
| Im 20-Betrieb | sehr leise |
| ■ Preis/Leistung | |

Keine Übertaktung möglich Hohe Temperatur

AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Diese Grafikkarte des Herstellers Tul ist eine ernst zu nehmende Konkurrenz für 7900-GT-Karten. Doch wie schneidet die Plantine in unserem Herz-und-Nieren-Test ab?

Mit 250 Euro gehört die Powercolor X1900 GT zu den preislich attraktivsten Ati-Karten, Im Vergleich zur X1900 XT besitzt sie nicht 48, sondern nur 36 Pixel-Shader-ALUs, Identisch sind hingegen die acht Vertex-Shader-Einheiten. Unser Testmuster taktet mit 500/594 MHz (2D) bzw. 574/594 MHz (3D). Zum Testzeitpunkt war es nicht möglich, die Karte mit gängigen Programmen wie Powerstrip zu übertakten. Das Tul-Modell entspricht dem Ati-Referenzdesign, eine Lüftersteuerung sorgt für eine sehr geringe Arbeitslautstärke im Windows-Betrieb. Bei 3D-Anwendungen steigt der Lärmpegel allerdings auf 3,1 Sone. Bedenklich ist dabei die hohe Chip-Temperatur von gemessenen 92 Grad Celsius. Zum Lieferumfang gehören die Cyberlink-Programme Power DVD und Power Producer DVD sowie ein Adapter für den Video-Eingang/Ausgang. In NfS: Most Wanted, Call of Duty 2 und Half-Life 2: Episode 1 lässt die X1900 GT eine etwa gleich teure Geforce 7900 GT in 1.280x1.024 (4x AA, 8:1 AF) hinter sich. Nur in Battlefield 2 liegt die Nvidia-Grafikkarte knapp vorn.

Tastatur: Raptor Gaming

K₂

| PREIS/LEISTUNG | | | Gut |
|--|-----|---------|--------------|
| INFO | WWW | raptor- | aming.de |
| ■ Tastenlayout ■ Zusatzfunktionen ■ Handballenauflage ■ Keine Beleuchtung | | | -4457 n h |

AUSSTATTUNG EIGENSCHAFTEN 1,72 1.65 LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Co € ED.

Raptor Gaming bietet erneut eine speziell für PC-Spieler konzipierte Tastatur an. Wir zitieren den Nachfloger des K1 zum Probespielen ins Testlabor.

Schon nach den ersten am K2 geschriebenen Zeilen fällt die überdimensionale Größe der Haupttastenfläche auf. Dies kann dazu führen, dass Sie am Anfang häufiger zwei Tasten gleichzeitig drücken. Trotzdem gewöhnen Sie sich vermutlich schnell um. Die Tasten lassen sich dank des Standard-Layouts intuitiv bedienen, eine Beleuchtung für schlechte Lichtverhältnisse hat Raptor Gaming dem K2 allerdings nicht spendiert. Die F-Tasten liegen sehr eng beieinander und ähneln Notebook-Tasten. Das ist nichts für Spieler, die oft die F-Tasten nutzen. Beim K2 lassen sich per Software Tasten deaktivieren oder umbelegen. Ebenfalls möglich sind Makrobelegungen wie das gleichzeitige Ausführen von mehreren Befehlen auf einen einzelnen Tastendruck oder die Abfolge von Tasteneingaben. Allerdings zeichnet das K2 keine Zeitverzögerungen auf - Zauberabfolgen in World of Warcraft sind so beispielsweise nicht möglich. Das K2 richtet sich aufgrund seiner puristischen Auslegung eher an Fans von Shooter-Spielen und ist für diesen Zweck auch bestens geeignet.

Notebook: Dell

>>Frwischt: Schwarzseher.

XPS M1710



Ca. € 2.700,-PREIS/LEISTUNG Befriedigend INFO www.dell.de

- Spieleleistung
- Festplattenleistung ■ Software-Ausstattung
- Reaktionsschnelles LCD

AUSSTATTUNG 1,31 EIGENSCHAFTEN LEISTUNG 1,91 GESAMTWERTIING

Dell hat es endlich geschafft und uns ein Testmuster ihres neuen Spieler-Notebooks ins Labor gestellt. Wir haben es für Sie natürlich sofort unseren neuen Testmethoden unterzogen. Dell setzt erstmalig einen Geforce Go 7900 GTX (500 Megahertz) mit 512 Megabyte Speicher (600 Megahertz) ein. Zudem rechnet im XPS 1710 ein Core Duo T2600 (2,16 Gigahertz) mit 2 Gigabyte (DDR2-667-SDRAM) Arbeitsspeicher. Weitere Ausstattungsmerkmale: 100-Gigabyte-Festplatte, DVD-Brenner und 17-Zoll-LCD (1.920x1.200). In Call of Duty 2 (1.024x768, kein FSAA, kein AF) erreicht das Dell 87 Fps, in der nativen Auflösung des LCDs mit 2x FSAA sowie 4:1 AF liegt die Framerate immerhin noch bei 37 Fps. Die maximale Leuchtkraft beträgt gute 170 Candela pro Quadratmeter, die Interpolation sowie Helligkeitsverteilung sind gut. Dank der 25 Millisekunden Reaktionszeit treten in Spielen kaum Schlieren auf. Das XPS M1710 ist recht leise: In Windows sind es 0,5, im Spiel 0,9, während der DVD-Wiedergabe 1,3 und beim CD-Zugriff 2,0 Sone, Das Dell XPS M1710 schlägt den Vorgänger M170 in puncto Spieleleistung deutlich. Dazu kommt eine verbesserte Akkulaufzeit von etwa 160 Minuten. Auch im Vergleich mit anderen Notebooks mit einer 7900 GTX liegt das XPS M1710 klar an der Spitze. Marco Albert



Arbeitsmaterial: Prozessor-Lufttunnel



■ Kunststoff-Luftschlauch



■ Schlauchklemme

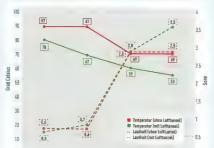
■ 80-Millimeter-Lüfter Circa sechs Euro

■ 4-Pin-auf-3-Pin-Adapter Circa zwei Euro





Athlon 64 FX-55: Temperatur/Lautstärke



CPU-Lifter: 7 Velt. kein CPU-Lifter: 7 Velt. Lifter: CPU-Lifter: 12 Velt-Lifter: CPU-Lifter: 12 Velt-Lifter: 1

Wichtiger Hinweis: Vor allem für Besitzer von Silent-PCs ist die Tunnelkonstruktion sehr empfehlenswert. Die Variante mit Gehäuselüfter am Ende des Prozessor-Tunnels pumpt die kalte Luft direkt in den Luftschlauch und verbessert das Gesamtergebnis deutlich. Die Lautstärke-Messungen führten wir bei offenem Gehäuse durch.

PROZESSOR-LUFTTUNNEL

Der saugt was!

Ihrem Prozessor drohen die Schaltkreise durchzubrennen? Dann reduzieren Sie die Temperatur.

Nach dem Grafikkarten-Lufttunnels, den wir Ihnen in Ausgabe 8/2006 vorgestellt haben, kommt nun der Prozessor an die Reihe. Funktioniert das simple Bauprinzip auch beim Herzstück eines jeden PCs? Unter welchen Bedingungen reduzieren Sie damit die Temperatur der PC-Leistungszentrale? Wir klären auf.

DAS BAUPRINZIP

Ein geschlossenes PC-Gehäuse erhitzt sich relativ schnell. da Komponenten wie der Prozessor, die Grafikkarte, die Festplatte oder die Chips der Hauptplatine sehr viel Abwärme (nicht genutzte Wärmeenergie) produzieren. Im Normalfall sind die Gehäuselüfter nicht in der Lage, diese Abwärme optimal abzuführen. Um dem entgegenzuwirken, versorgen wir den Prozessorlüfter per Luftschlauch, den wir über den Prozessorkühler (Lüfter im Idealfall nicht größer als 80 Millimeter) stülpen, mit kalter Luft. Diese saugt er von außerhalb des Gehäuses an. Um einen optimalen Ansaugstrom zu erzeugen, befestigen wir am Ende des Luftschlauchs noch einen Gehäuselüfter, der die Luft direkt zum Kühler bläst.

DAS ARBEITSMATERIAL

Den Prozessor-Luftschlauch basteln Sie idealerweise aus einem Kunststoffschlauch, da dieser biegsam ist und er sich für iedes Gehäuse beguem und speziell zuschneiden lässt. Im Baumarkt finden Sie einen entsprechenden Luftschlauch, der ursprünglich für Trockner und Temperaturen von bis zu 80 Grad Celsius konzipiert ist. Im Labor erweist sich das Material des Trocknerschlauches als eindeutig nicht brennbar nach dem Anzünden des Schlauches erlischt das Feuer sofort. Perfekt! Bei einem Prozessorkühler mit einem 80-Millimeter-Lüfter ist ein Schlauch mit zehn Zentimetern Durchmesser ideal. Der rund zehn Euro teure Schlauch ist einen Meter lang, Davon benötigen Sie aber je nach Gehäuse nur rund 20 Zentimeter, Ideal zur Befestigung am Lüfter sind Schlauchklemmen - notfalls reicht Klebeband. Wir empfehlen, am Anfang des Lufttunnels einen 80-Millimeter-Lüfter zu platzieren. Da dieser mit einer Spannung von zwölf Volt vermutlich zu laut ist, zeigen wir Ihnen in der Bauanleitung unter Punkt vier zusätzlich noch, wie Sie aus einem normalen 4-Pinauf-3-Pin-Adapter einen 7-Volt-Adapter konstruieren.

DIE TESTERGEBNISSE

Wenn wir den Prozessorlüfter unseres Thermaltake Boost mit einem 7-Volt-Adapter (0,6 Sone) herunterregeln, bekommen wir mit dem Ath-Ion 64 FX-55 Hitzeprobleme. Die Temperatur steigt auf 87 Grad Celsius an. Mithilfe eines Lufttunnels (ohne Zusatzlüfter) fällt die Temperatur auf 78 Grad Celsius. Noch effektiver ist die Konstruktion, wenn Sie im Lufttunnel zusätzlich einen Gehäuselüfter anbringen, damit dieser die kalte Luft direkt auf den Prozessor-Lüfter bläst (67 Grad Celsius gemessen). Wenn Siê diesen zweiten Lüfter mit sieben Volt betreiben, ist der PC kaum lauter als mit einem Prozessorlüfter (0,7 Sone), Im 12-Volt-Betrieb messen wir zwar nur 69 Grad Celsius, der Prozessorlüfter ist dann aber mit gemessenen 2,8 Sone nicht gerade ein Leisetreter (Lautheit-Messung bei offenem Gehäuse). Mit montiertem Lufttunnel und zusätzlichem Lüfter fällt die Temperatur auf 59 respektive 53 Grad Celsius (sieben/zwölf Volt).

FAZIT: PROZESSOR-LUFTTUNNEL

Das Bauprinzip ist sehr effektiv und senkt die Prozessor-Temperatur um bis zu 20 Grad Celsius, Allerdings ist Kunststoff-Luftschlauch teurer als das Holzstück für den Grafikkarten-Lufttunnel. Wenn Sie Ihre Prozessor-Temperatur aber in heißen Sommermonaten in den Griff kriegen möchten, kommen Sie um diese Lösung kaum herum, Ein durch den Lufttunnel verursachtes Feuer im PC ist übrigens nicht zu befürchten.

Bauanleitung: Prozessor-Lufttunnel und 7-Volt-Adapter

Befestigung



Optimal eignet sich ein Luftschlauch mit einem Durchmesser von zehn Zentimetern. So können Sie noch direkt im Luftschlauch einen 80-Millimeter-Gehäuselüfter anbringen, der dann die kalte Luft direkt zum Prozessorlüfter hefördert



Das weit verbreitete Chieftec-CS-601-Gehäuse (unter anderem bei www.caseking.de erhättlich), bietet optimale Halterungen für einen Gehäuselüfter. Es reicht aus, den Luftschlauch über den Lüfter zu stülpen und den Lüfter inklusive Luftschlauch auf die Halterung zu stecken.



Luftschlauch zuschneiden und befestigen



Befestigen Sie den Luftschlauch zunächst am Gehäuse und legen Sie ihn über den CPU-Kühler, um die Länge abzuschätzen. Mit einem Messer schneiden Sie den Schlauch zu.



Zange abzwicken (Bild rechts), sorgen für die notwendige Stabilität im Luftschlauch.



befestigen (Bild oben). Eine Schlauchklemme sorgt für den Halt am Prozessorkühler (rechts).

Ergebnis: CPU-Lufttunne







Den Prozessor-Lufttunnel können Sie in relativ kurzer Zeit montieren. Wir verbesserten so bei unserem AMD-Prozessor die Kühlleistung um bis zu 20 Grad Celsius.

Wollen Sie den Lüfter am Gehäuse festschrauben, sollten Sie den Luftschlauch mithilfe einer Schlauchklemme befestigen (Bild oben). Zur Not reichen Kabelbinder (Bild rechts).



Mit einem spitzen Gegenstand biegen Sie die Hatterungen an den Pins, sodass Sie die einzelnen Drähte herausnehmen können.



Um aus einem 12-Volt-Adapter einen 7- oder 5-Volt-Adapter zu basteln. ordnen Sie nur die Kabel anders. Entfernen Sie zunächst das rote und das schwarze Kabel mit angeschlossenem 3-Pin-Adapter (Bild oben links). Bevor Sie die Kabel wieder einstecken, biegen Sie die Befestigungshaken nach außen (oben rechts).



Der obere Adapter zeigt die Anordnung der Kabel eines 7-Volt-Adapters. Zum Vergleich sehen Sie darunter einen 5-Volt-Adapter.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

| | GRAFIKKARTEN | | | | | | | | 901 | chechnitiswert aus Call of Divity 2 and Diva | is 4 HEQSW |
|---|--|--|--|---|---|--|---|--|----------|---|--|
| | AGP-KARTEN | | | | | | | | | | |
| | | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | | AA/AF)* 1.024 x 768 | Fps (4x | AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertun |
| | Ga nward Buss 7800 GS+ | ca. € 360 - | Geforce 7980 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/625 MHz | 0 9 Sone | 76.2 Fps | | 44,5 Fps | | 9 |
| | Garnward Buss 7800 GS | ca. € 350 - | Geforce 7800 GS | 512 9DR3 [1,4 ns] | 425/625 MHz | 0,4 Sone | 74,9 Fps | | 39,3 Fps | | 8 |
| | MS. NX7800 GS-TD256 | ca € 270 - | Geforce 7800 GS | 256 9DR3 [1,4 ns] | 375/600 MHz | Z 9 Sone | 70,2 Fps | | 33 4 Fps | | |
| | HIS X1600 Pro ceO AGP | ca €110- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 [3.5 ns] | 500/396 MHz | 2 Sone | 38,1 Fps | | 145 Fps | | |
| | Leadtek Winfast A6600GT TDH | ca. € 120 | Geforce 6600 GT | 128 ODR [2 ns] | 500/450 MHz | 1,2 Sone | 49,5 Fps | | 15 6 Fps | | |
| | MS_NX6600GT-VTD128 | ca. € 140 - | Geforce 6600 GT | 128 ODR [2 ns] | 500/450 MHz | 1,6 Sone | 49,5 Fps | *************************************** | 15,6 Fps | | |
| | Sapphire Radeon X1600 Pro | ca € 110,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 [2.5 ns] | 500/405 MHz | 1,3 Sone | 38.1 Fps | - | 14.5 Fps | | 3,00 |
| | PCI-EXPRESS-KARTEN | | | | | | | | | | |
| | | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps (kein | AA/AF}* 1.280 x 1.824 | Fps (4x | AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
| | Asus EN7950GX2 | ca € 530,- | Geforce 7950 GX2 | 1 024 DOR3 [1,4 ns] | 500/600 MHz | 3,2 Sone | 88 Fps | | 83,8 Fps | | 1,48 |
| | Leadtex PX7900 GTX TOH Extreme | ca € 500,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 675/830 MHz | 0.7 Sane | 82 5 Fps | | 53.4 Fps | | 100 |
| | Sauph re Toxic X1900 XTX | ca. € 540 | Radeon X1900 XTX | 512 DOR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 2,3 Sone | 87 6 Fps | | 56,1 Fps | | 1,6 |
| | MSI NX7900GTX-T20512E | ca. € 450 | Geforce 7908 GTX | 512 DOR3 (1,1 ns) | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | | 53,1 Fps | | 100 |
| | Ga nward Bliss 7900 GTX PCX | ca. € 450,- | Geforce 7980 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0.7 Sone | 82 Fps | | 53,1 Fps | | 1.6 1.6 1.6 1.6 |
| | Asus EAX1900XTX | ca. € 450 - | Radeon X1900 XTX | 612 DOR3 (1,1 ns) | 648/774 MHz | 4 Sone | 87.6 Fps | | 56,1 Fps | | 41.0 |
| | Club 3D Radeon X1900 XTX | ca. € 470 - | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 648/774 MHz | 3 Sone | 67,6 Fps | | 00,1 Fps | | 1100 |
| | His X1800 XT OC Edition | ca. € 270,- | Radeon X1800 XT | | | | | | 66,1 Fps | | 1,01 |
| | Charles Dedes MARRIET | | | 512 DDR3 (1,2 ns) | 695/792 MHz | 2,8 Sone | 81,1 Fps | | 53,4 Fps | | R. |
| | Sapph.re Radeon X1900 XT | ca. € 340 | Radeon X1900 XT | 512 DDR3 (1,1 ns) | 621/720 MHz | 4,1 Sone | 86,5 Fps | | 53,8 Fps | | 1,8 |
| | MS RX1800XT-VT2051ZE | ca. € 350,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 [1,2 ns] | 621/747 MHz | 2,8 Sone | 77,7 Fps | | 50,9 Fps | | 1,8 1,8 1,8 |
| | Sappnire Radeon X1800 XT/256 | ca. € 240,- | Radeon X1800 XT | 256 DDR3 [1.2 ns] | 621/747 MHz | 3 Some | 77 Fps | PRO 4:40 | 49,7 Fps | | 1,94 1,94 1,96 |
| | Leadtek PX7900GT TDH | ca € 270,- | Geforce 7900 ST | 266 DDR3 [1 4 ns] | 450/660 MHz | 0.6 Sone | 76.5 Fps | | 41,5 Fps | | 139 |
| | MSI NX7900GT-VT2D256E-HD | ca € 280,- | Geforce 7900 GT | 266 DDR3 [1,4 ns] | 500/765 MHz | 2,4 Sone | 77.2 Fps | | 45,7 Fps | | 1.90 |
| | Xfx GF 7900 GT 520M VIVO | ca. € 270,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1.4 ns) | 528/750 MHz | 3.9 Sone | 77.2 Fps | | 46,5 Fps | | 8.7 |
| | Atı All- n-Wonder X1900 | ca. € 410,- | Radeon X1908 AW | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/480 MHz | 2.1 Sone | 82,7 Fps | | 41,1 Fps | | E C |
| | Asus EN7900GT TOP | ca € 290,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/720 MHz | 2.4 Sone | 79.4 Fps | | 45 9 Fas | | V. |
| | Asus EN7800GTX | ca. € 360 | Geforce 7800 GTX | 256 DDR3 [1.6 ns] | 430/600 MHz | 1,2 Sone | 76.5 Fps | | 40,6 Fps | | E 2 |
| | _eadtek W nfast PX7800GTX TDH | ca. € 430 | Geforce 7800 GTX | 256 DDR3 [1.6 ns] | 430/600 MHz | 1.4 Sone | 75.5 Fps | | 40,6 Fps | | 77 |
| | Ga nward 8. ss 7900 GT PCX GS | ca. € 450,- | Geforce 7900 GT | 512 DOR3 [1,4 ns] | | | | | | | Par. |
| | MS NX7900GT-VT2D256EZ | | | 012 DUM3 [1,4 NS] | 550/700 MHz | 4 Sone | 80 5 Fps | | 46 5 Fps | | E de |
| | | ca € 270,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1.4 ns) | 450/660 MHz | Passiv | 76.5 Fps | | 41,5 Fps | | |
| | Sapphire Radeon X1900 GT | ca € 280,- | Redeon X1900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 574/594 MHz | 2,6 Sone | 76 5 Fps | | 38.3 Fps | | 数 |
| | HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 | св. € 220,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 [2 ns] | 520/495 MHz | 0,8 Sone | ·71 8 Fps | | 33,7 Fps | | ¥7. |
| | Asus EN7600GT Silent | ca €180- | Geforce 7680 GT | 25o DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | Pass v | 08 5 Fps | | 33 Fps | | £0 |
| | MS RX1800 XL-VT20256E | ca. € 350,- | Radeon X1890 XL | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/495 MHz | 4,6 Sone | 71.4 Fps | | 38,3 Fps | | 6 |
| | Sapphire Radeon X1800 XL | ca € 330,- | Radeon X1800 XL | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/495 MHz | 4.5 Sone | 71.4 Fps | | 38.3 Fps | | 2 r |
| | Sapphire Radeon X1800 GTO | ca € 200 | Radeon X1800 GTD | 256 DDR3 [2 ns] | 500/495 MHz | 4,5 Sone | 70,5 Fps | - | 32,5 Fps | | Ē., |
| | FLÜSSIGKRISTALLBIL | .DSCHIR | ME (LCD) | | | | | | | | |
| | 17 ZOLL | | | | | | | | | | |
| | I/ ZULL | | | | | | | | | | |
| | | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrilla | | Regelbereich Hellig | keit | Besonderheiten | Wertung |
| | Samsung Synomaster 730BF | ca € | 30,- O-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr | | 80 b s 250 cd/m2 | keit | Besonderheiten | 1,82 |
| - | Samsung Syncmaster 730BF Asus PM17TU | ca € ca € | 230,- O-Sub, DVI-D 260,- D-Sub, DVI-D | 16 ms 15 ms | Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut | gut | 80 b s 250 cd/m2 100 b s 410 cd/m2 | keit | Besonderheiten | 1,87 |
| | Samsung Syncmaster 730BF Asus PM17TU Ezo Flexscan M1700 | ca € ca € ca € | 230,- O-Sub, DVI-D 260,- D-Sub, DVI-D 290,- D-Sub DVI-D | 16 ms 15 ms 27 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cd/m2 | keit | | 1,87 |
| | Samsung Syncmester 730BF Asus PM17TU E zo Flexscan M1700 Beng FP71V | ca € ca € ca € | 230,- O-Sub, DVI-D 240,- O-Sub, DVI-D 290,- O-Sub OVI-D 220, O-Sub DVI-D | 16 ms 15 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut | gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bis 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 | keit | Lautsprecher | 1,87 1,81 1,91 |
| | Samsung Syncmaster 730BF ksv.s PM17TU Exp Flexiscan M1700 Beng FP7TV Fewsonic YX724 | ca € ca € ca € ca € | 230,- | 16 ms 15 ms 27 ms | Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut | gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 b s 410 cd/m2 25 b s 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 | keit | | 1,87 1,87 1,97 1,97 |
| | Samsung Syncmaster 730BF ksv.s PM17TU Exp Flexiscan M1700 Beng FP7TV Fewsonic YX724 | ca € ca € ca € | 230,- | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr | gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 b s 410 cd/m2 25 b s 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 b s 290 cd/m2 | keit | Lautsprecher Lautsprecher | 1.07 1.07 1.93 1.93 |
| | Samsung Syncmaster 730BF Asus PM17TU E to Flexsoan M1700 Beng FF71V F ewsonic VX724 Hyundai Imagequest 170U | Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € | 230,- | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senr gut Sehr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr | gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bs 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 bis 290 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 | keit | Lautsprecher | 1.07 1.07 1.93 1.93 |
| | Samsung Syncmaster 730BF Asus PM17TU 2 TO FLEXCOM M1700 Beng FP71V Fewsom VX724 Hyundei Imagegujest 070U Cerr AU1761bs | Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € | 230,- O-Sub, DVI-D 240,- D-Sub, DVI-D 190,- D-Sub DVI-D 170, D-Sub DVI-D 130,- D-Sub DVI-D 150 - D-Sub DVI-D 150 - D-Sub DVI-D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms 17 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut | gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 b s 410 cd/m2 25 b s 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 b s 290 cd/m2 120 b s 280 cd/m2 120 b s 380 cd/m2 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher | 1,87 1,87 1,97 1,97 |
| | Samsung Syncmaster 730BF ks.s. PM17TU E 70 Flexscan M1700 Beng FPTV Gersson: W7724 Hy.ndai Imagequest 070U cor AL1761bs Ph fus 170X6 | Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € | 230,- O-Sub, DVI-D 240,- D-Sub, DVI-D 190,- D-Sub DVI-D 170, D-Sub DVI-D 130,- D-Sub DVI-D 150 - D-Sub DVI-D 150,- D-Sub DVI-D 150,- D-Sub DVI-D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut | gut gut gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bis 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 100 bis 280 cd/m2 100 bis 290 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 38 bis 210 cd/m2 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-HLb Lautsprecher - USB-Hub, Lautsprecher | 1.07 1.07 1.93 1.93 |
| | Samsung Syncmaster 730BF Asus PM17TU 2 TO FLEXCOM M1700 Beng FP71V Fewsom VX724 Hyundei Imagegujest 070U Cerr AU1761bs | Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € Ca € | 230,- | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms 17 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Senr gut Gut Gut bis sehr Gut bis sehr | gut gut gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bis 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 bis 290 cd/m2 120 bis 290 cd/m2 120 bis 300 cd/m2 38 bis 210 cd/m2 120 bis 290 cd/m2 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher | 1.07 1.07 1.93 1.93 |
| | Samsung Syncmaster 730BF Ikas PM17TU 210 Flexscam M1700 Beng FP71V Fewsons CW724 Hynndes Imagequest 070U Icor All 7510s Hillus 1700X6 Fylyman Prolitie E31S | Ca € | 230,- | 16 ms 15 ms 27 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut | gut gut gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bis 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 100 bis 280 cd/m2 100 bis 290 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 38 bis 210 cd/m2 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-HLb Lautsprecher - USB-Hub, Lautsprecher | 1.07 1.07 1.93 1.93 |
| | Samoung Synchester 7308F Isas F M1710 To F Lessoan M1700 Been F F71V F ensons V 19724 Physical Images S 070U Jover AL 175 lb b Physical F M180 System Proble E 431S Headata Bellinea 101730 | ca € | 330. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senu gut Senu gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut bis sehr Gut bis sehr But bis sehr | gut gut gut gut gut gut gut gut | 80 b s 250 cd/m2 100 bs 410 cd/m2 25 bis 260 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 b s 280 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 120 bis 280 cd/m2 18 bis 210 cd/m2 120 bis 250 cd/m2 70 bis 250 cd/m2 Regelbereich Hettig | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher | |
| | Samsung Synchiaster 7308F Jos. & PM1710 20 Flasspan M1700 Peng F271V Fensors W7274 Hynnair Imagequest 0700 Lov AL 175 lbs Thius 17026 Pullis ESIS Medidala Bellinea 101730 19 ZOLL | Ca & | 330. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut bis sehr Gut bis sehr | gut gut gut gut gut gut gut gut | 80 bs 250 cs/m2 100 bs 410 cs/m2 25 bis 260 cs/m2 100 bs 280 cs/m2 100 bs 280 cs/m2 120 bs 280 cs/m2 120 bs 300 cs/m2 120 bs 300 cs/m2 120 bs 250 cs/m2 90 bs 250 cs/m2 Regelbereich Hettig 55 bs 260 cs/m2 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher autsprecher Lsb-Hub, Lautsprecher Lsb-tsprecher | Wertung |
| | Samburg Synchester 7386F so.s PH/710 To: PLessan M1700 To: PLessan M1700 Telespan | ca € | 330. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Farbbrittar Gut bis sehr | gut gut gut gut gut gut gut gut gut | 80 bs 250 cs/m2 100 bs 410 cs/m2 25 bis 260 cs/m2 100 bs 280 cs/m2 100 bs 280 cs/m2 120 bs 280 cs/m2 120 bs 300 cs/m2 120 bs 300 cs/m2 120 bs 250 cs/m2 90 bs 250 cs/m2 Regelbereich Hettig 55 bs 260 cs/m2 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lsutsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher | Wertung |
| | Samsung Syncmaster 7308F Joseph Film 1997 Joseph Film 199 | Ca & | 0.5 \(\text{sign} \) 0.5 \(\text{sign} \) 0.5 \(\text{sign} \) 0.7 | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 18 ms 79 ms 24 ms 25 ms 26 ms Reaktionszeit | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr | gut gut gut gut gut gut gut gut gut | 80 b s 250 cdm² 2 25 bs 250 cdm² 410 cdm² 2 25 bs 250 cdm² 2 100 bs 260 cdm² 1 100 bs 260 cdm² 1 26 bs 280 cdm² 1 26 bs 280 cdm² 1 28 bs 280 cdm² 2 100 bs 290 cdm² 3 28 bs 280 cdm² 3 29 bs 250 cdm² 3 28 bs 250 cdm² 3 28 bs 250 cdm² 3 29 bs 250 cdm² 3 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Besonderheiten Söftware-OSD | Wertung |
| | Samburg Synchiaster 7386F so.s FM1710 The Flassan M1700 The Flassan M1700 The Flassan M1700 The Synchiaster Synchi | Ca E | 330. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 26 ms 16 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senr gut Senr gut Senr gut Senr gut Senr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Sehr gut | gut | 80 b s 250 cd/m2 25 bs 260 dd/m2 100 bs 410 cd/m2 25 bs 260 dd/m2 100 b s 280 cd/m2 100 bs 280 cd/m2 120 bs 260 cd/m2 90 bs 250 cd/m2 90 bs 260 cd/m2 90 bs 260 cd/m2 90 bs 260 cd/m2 90 bs 260 cd/m2 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lsutsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher | Wertung |
| | Samburg Synchroster 7386F so.s FM1710 The Florish M1700 The Florish M1700 The Florish M1700 The Synchrost M1700 The Synchroster 9608F The Syncho | Ca € | 230, | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms Reaktionszeit 14 ms 16 ms 16 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis den | gut | 80 b s 250 cd/m ² 25 bus 260 cd/m ² 25 bus 260 cd/m ² 25 bus 260 cd/m ² 100 b s 260 cd/m ² 100 b s 260 cd/m ² 120 bus 300 cd/m ² 120 bus 300 cd/m ² 38 bus 210 cd/m ² 38 bus 210 cd/m ² 90 bus 250 cd/m ² 90 bus 250 cd/m ² 25 bus 255 cd/m ² 25 bus 255 cd/m ² 25 bus 255 cd/m ² 26 bus 255 cd/m ² | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher autsprecher autsprecher autsprecher Setsprecher Software-OSD USB-Hub, Lichtsenson | Wertung |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM17TU To Flassoan M7000 Beneq FP71V Feesson V7074 Hyungal Imagenquest 070U Noer AL1751bs To Huss 1707A Huss 1707 | Ca € | 290, 5-9ub, 9VI-0 | 16 ms 17 ms 18 ms 16 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 26 ms 16 ms 18 ms 17 ms 18 ms 18 ms 19 ms 19 ms 10 ms | Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut Sehr gut Senr gut Senr gut Senr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm2 25 bu 260 ddm2 100 bs 410 cdm2 25 bu 260 ddm2 100 bs 280 cdm2 120 bs 290 cdm2 90 bs 250 cdm2 85 bs 210 cdm2 90 bs 250 cdm2 65 bs 250 cdm2 65 bs 260 cdm2 65 bs 260 cdm2 65 bs 275 cdm2 65 bs 275 cdm2 65 bs 275 cdm2 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Besonderheiten Software-OSD USB-Hub, Lichtsensor Lautsprecher | Wertung |
| | Samsung Synchaster 7908F Joseph Film 1700 Joseph Film 170 | Ca & | 230, | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms Reaktionszeit 14 ms 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Sehr gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher autsprecher autsprecher autsprecher Setsprecher Software-OSD USB-Hub, Lichtsenson | Wertung |
| | Samsung Syncmester 7308F Iss.s FM1710 To Flassoan H7100 Beneg FP17V Feesons V7274 Hynaci Inegraps St 070U Acer AL175 Its Its Hynaci Inegraps St 070U Acer AL175 Its Long FP90X Acer AL175 Its Long FP90X Acer AL175 Its Long FP90X Acer AL175 Its Bons. July Syncmister 908F Acer AL175 Its Bons. July Bons. Jul | Ca 6 | 290, | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms 26 ms 16 ms 16 ms 17 ms 18 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm² 250 cdm² 25 bus 250 cdm² 25 bus 250 cdm² 210 bs 280 cdm² 210 bs 280 cdm² 2120 bs 280 cdm² 2120 bs 280 cdm² 2120 bs 280 cdm² 38 bs 210 cdm² 38 bs 210 cdm² 39 bs 210 cdm² 290 bs 250 cdm² 290 bs 250 cdm² 25 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Besonderheiten Software-OSD USB-Hub, Lichtsensor Lautsprecher | Wertung 1.7 |
| | Samsung Syncmaster 7308F Joseph Film 1997 Joseph Film 199 | Ca € | 290. 5-90b, DW-0 | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 170 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Sehr Gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm² 200 bs 410 cdm² 25 bs 250 cdm² 25 bs 250 cdm² 2100 bs 260 cdm² 1100 bs 280 cdm² 1100 bs 280 cdm² 120 bs 260 cdm² 120 bs 260 cdm² 120 bs 300 cdm² 38 bs 210 cdm² 38 bs 210 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 250 cdm² 260 bs 250 cdm² 260 bs 250 cdm² 260 cdm² 260 bs 250 cdm² 260 cdm | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung 1.7 |
| | Samoung Synchester 7386F ss.s PM/TIU To Flassash M/T00 Bene, FPTVV Feesone V, W724 Py, Most Imagegabes 070U Acer AL/T5 ib b Th lus 710V Feesone V, W724 Syncal Hanges 1070U Acer AL/T5 ib b He lus 710V Feesone V, W724 Acer AL/T5 ib C Flassash M/T50 | Ca 6 | 230. S-9ub DW-0 240. S-9ub DW-0 240. S-9ub DW-0 250. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms Reaktionszeit 14 ms 16 ms | Sehr gut Senr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut bis sehr Gut | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Besonderheiten Software-OSD USB-Hub, Lichtsensor Lautsprecher | Wertung 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1. |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM1710 To Flassas M1700 Bene FP717 Feesone V7974 Hyunds Imagequaet 0700 Fees 1771 Feesone V7974 Hyunds Imagequaet 0700 Fees 1771 Feesone V7974 Feesone V79 | Ca & | 230. 5-9xb; DW-0 240. 5-9xb; DW-0 190. 5-9xb; DW-0 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 17 ms 18 ms 18 ms 19 ms 19 ms 19 ms 19 ms 19 ms 10 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Sehr gut Gut bis sehr Gut | gut | 80 b s 250 cdm² 2 100 bs 410 cdm² 2 25 bs 250 cdm² 2 100 bs 260 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 1 100 bs 280 cdm² 1 120 bs 280 cdm² 3 120 bs 270 cdm² 3 120 bs 270 cdm² 3 120 bs 250 cdm² 3 120 bs 260 cdm² 3 120 bs 260 cdm² 3 120 bs 260 cdm² 3 120 bs 270 cdm² 4 120 bs 270 cd | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1. |
| | Samoung Syncmester 7386F so.s. PM1710 The Florisan M1700 Bene, FP1710 Feesons V1724 Hyunda Imageguest 07010 Ger AL175 lbs Fh lus 7100A Hyunda Imageguest 07010 Ger AL175 lbs Fh lus 7100A Hyunda Pullite F431S Headata Bellina 101730 19 ZOLL 19 ZOLL 19 ZOLL 10 Florisan M1950 F | Ca 6 | 280. S-9ub DVI-0 280. DVI-0 280. DVI-0 290. S-9ub DVI-0 2 | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 18 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms Reaktionszeit 14 ms 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Sehr Gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1. |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM1710 To Flassoan M1700 Beneg FP71V Feesons V7074 Hyungal Imagenyaest 070U Soor AL1751bs Phyling Mad Hyungal Imagenyaest 070U Soor Al1751bs | Ca 6 | 230. 5-9kb, DW-0 240. 5-9kb, DW-0 190. 5-9kb, DW-0 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 18 ms 18 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 16 ms | Sehr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Gut b | gut | 80 b s 250 cdm² 2 100 bs 410 cdm² 2 5 bs 250 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 100 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 2 120 bs 300 cdm² 38 bs 210 cdm² 38 bs 210 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 2 50 cdm² 2 5 | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung |
| | Samsung Syncmaster 7386F Isas FM1710 To Flassas H7100 Bene FP717 Feesone V7274 Hynas Inergenast 070U Gere AUT-15 Ib Pr Hos T00X-6 Ho | Ca 6 | 230. 5-9kb, DW-0 240. 5-9kb, DW-0 190. 5-9kb, DW-0 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. 190. | 16 ms 15 ms 27 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 26 ms 26 ms 16 ms 16 ms 17 ms 16 ms 16 ms 17 ms 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut bis sehr Gut Gut bis sehr | gut | 80 b s 250 cdm² 2 bis 260 cdm² 2 bis 360 cdm² 38 bis 210 cdm² 38 bis 210 cdm² 39 bis 250 cdm² 90 bis 260 cdm² 90 bis 260 cdm² 2 bis 360 cdm² 2 bis 250 cdm² 2 bis 250 cdm² 4 bis 260 cdm² 2 bis 250 cdm² 4 bis 260 cdm² | | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung 1.7 |
| | Samoung Syncmester 7308F so.s PM1710 To Flassoan M1700 Been FP71V Feesons V 19724 Py-hosel Images of 070U Acer ALU 75 lb 1b Ph hose 1700/A Syncal Flassoan Froilite E431S Hosel 700/A Hosel 19720 Hose | Ca £ | 28 S-9xb, 3V-10 - S-9xb, 6V-10 - | 16 ms 15 ms 17 ms 15 ms 17 ms 15 ms 16 ms 18 ms 124 ms 224 ms 225 ms 26 ms Reaktionszeit 14 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 26 ms 26 ms 27 ms 28 ms 28 ms 28 ms 29 ms 29 ms 20 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut b | gut | 80 b s 250 cdm² 2 100 bs 410 cdm² 2 5 bs 250 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 100 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 2 120 bs 300 cdm² 38 bs 210 cdm² 38 bs 210 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 2 50 cdm² 2 5 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung LE LE LE LE LE LE LE LE LE L |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM1710 To Flassas M1700 Bene FP71V Feesone VY074 Hynosi Imagequaet 0700 Feesone VY074 Hynosi Imagequaet 0700 Feesone VY074 Huse 1700 Feesone VY074 Huse 1700 Feesone VY074 Huse 1700 Feesone VY074 Feesone VY076 Feesone Feesone VY076 Feesone VY076 Feesone Feesone Feesone Feesone Feesone Feesone Feesone Feesone Feesone Feeso | Ca 6 | 230. 5-9kb, DW-0 240. 5-9kb, DW-0 140. 5-9kb, DW-0 170. 180. 180. 180. 170. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. 180. | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 26 ms 16 ms 17 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 19 ms | Sehr gut | Gut bus sehr Gut bus senr Gut Gut Gut Gut Gut Gut Farbbrittar | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher LSB-Hub Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Mag choght Lautsprecher Prvot Besonderheiten | Wertung LE LE LE LE LE LE LE LE LE L |
| | Samoung Syncmester 7386F so.s PM1710 To Flassas M1700 Even [F717] For Spring Syncmester 7308F so.s PM1710 Feesone V/0724 y-h, nost Inegepts to 070 U seer ALT 516 Ib Ib Ph Hus 1700/A spring Prolife E4315 Headata Belinea 101730 19 ZOLL Senty FP930X Some un Syncmester 9688 Some un Syncmester 9688 Some un Syncmester 9688 Some un Syncmester 9788 Feesone V/972 keer ALT 951C3 keer some V/973 Generous V/0724 Andre Syncmester 9788 Generous V/0724 Andre Syncmester 9788 Generous V/0724 Some un Syncmester 9788 Generous V/0724 Andre Syncmester 9788 Generous V/0724 Some un Syncmester 9788 Generous V/0724 Generous V/0724 Some un Syncmester 9788 Generous V/0724 Generou | Ca & | 280. S-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 290. D-9cb, DW-D 290. D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 26 ms 16 ms 17 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 19 ms | Sehr gut | Gut bis sehr Gut Gut Gut Gut Gut Gut Gut Gut Gut bis sehr Gut bis sehr Gut bis sehr Gut Gut Gut bis sehr Gut Gut bis | gut | 80 b s 250 cdm² 200 bs 410 cdm² 25 bs 250 cdm² 2100 bs 260 cdm² 2100 bs 280 cdm² 2100 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 280 cdm² 120 bs 380 cdm² 38 bs 210 cdm² 38 bs 210 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 90 bs 250 cdm² 250 cdm² 450 bs 280 cdm² 450 b | keit | Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher | Wertung LE LE LE LE LE LE LE LE LE L |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM1710 To Flassoan M1700 Bene FP717 Feesone V7074 Hyungal Imagenquest 070U Noer AL1751bs To Huse 1700A | Ca 6 | 280. S-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 290. D-9cb, DW-D 290. D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 17 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 26 ms 16 ms 17 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 18 ms 19 ms | Sehr gut | Gut bus sein Gut But But But But But But But But But B | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lichtsensor Lsautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher | Wertung 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 1. |
| | Samburg Synchiaster 7386F so.s PH/710 The Flassan M1700 Even Flassan M1700 Even Flassan M1700 Even Flassan M1700 Flassan M1700 Flassan M1700 Flassan M1700 Flassan M1700 Even ALT 75 the Flassan M1700 Flassan M1700 Even ALT 75 the Flassan M1700 Even Even Even Even Even Even Even Even | Ca 6 | 280. S-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 280. P-9cb, DW-D 290. D-9cb, DW-D 290. D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 26 ms 27 ms 26 ms 27 ms 28 ms 28 ms 29 ms 29 ms 20 ms 20 ms 20 ms 20 ms 21 ms 22 ms 23 ms 26 ms 26 ms 27 ms 28 ms 28 ms 28 ms 28 ms 28 ms | Sehr gut Senr gut Sehr gut | Gut bis sehr Seringut. Farbirittar Gut bis sehr Seringut bis sehr Gut | gut | 80 b s 250 cdm² 2 100 bs 410 cdm² 2 25 bs 250 cdm² 2 100 bs 260 cdm² 2 100 bs 280 cdm² 1 100 bs 280 cdm² 1 28 bs 280 cdm² 3 38 bs 210 cdm² 3 38 bs 210 cdm² 3 38 bs 210 cdm² 3 38 bs 250 cdm² 3 20 bs 260 cdm² 3 | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Meg cheght Pwot Besonderheiten Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher | Wertung LE LE LE LE LE LE LE LE LE L |
| | Samsung Syncmaster 7308F Isas FM1710 To Flassoan M1700 Bene FP717 Feesone V7074 Hyungal Imagenquest 070U Noer AL1751bs To Huse 1700A | Ca & | 280. S-9ub DVI-0 280. DVI-0 280. S-9ub DVI-0 290. S-9ub DVI-0 300. S-9ub D | 16 ms 15 ms 27 ms 15 ms 16 ms 16 ms 16 ms 16 ms 24 ms 25 ms 25 ms 25 ms 26 ms 26 ms 26 ms 27 ms 26 ms 27 ms 28 ms 28 ms 29 ms 29 ms 20 ms 20 ms 20 ms 20 ms 21 ms 22 ms 23 ms 26 ms 26 ms 27 ms 28 ms 28 ms 28 ms 28 ms 28 ms | Sehr gut | Gut bus sein Gut But But But But But But But But But B | gut | 80 b s 250 cdm² 2 cdm² | keit | Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher LSB-Hub, Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher LSB-Hub, Lichtsensor Lsautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher Lautsprecher | ### Wertung #################################### |



HAUPTPLATINEN *Spinesk als ficinations

| | Preis | Chipsatz | BiOS/Platine | AGP P | CI PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist, Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|------------------------------|-------------|----------------|----------------|-------|-------------------------|------------------|--------------------------------------|--------------|------------|----------------|----------|
| Isus A8N32-SL. Deiuxe | ca € 150,- | Nforce4 SLIx16 | 0703/1.01 | - 3 | x16 [2], x4 [1] | 2x 1.000 MB t/s | 6x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Isus ABR32 - MVP Deluxe | ca. € 140 | R0580 | 0305/1 D2G | - 3 | x16 [2], x1 (1) | 2x 1 000 MBit/s | 6x SATA, Firewice | Gut | Bestanden | Bestanden | |
| Isus ABN SLI Premium | ca € 110,- | Nforce4 St.I | 1009/1 02 | - 3 | x16 [2], x4 [1], x1 [1] | 2x 1 000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | |
| Isus ABN-SLI Deluxe | ca € 110,- | Nforce4 SL1 | 1001/1.02 | - 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1 000 MBit/s | Bx SATA, Firewire | - | Bestanden | | |
| IFI Lanparty UT NF 4 J.tra-D | са. € 110 - | Nforce4 Ultra | NF4LD406/R.AE | 1 - 2 | x16 [2], x4 ,1), x1 [1] | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | |
| igabyte kBNF 9 [Rev 11] | ca € 70 - | Nforce4 | F11/1 1 | 3 | x1a 1 x1,2) | 1 000 MB t/s | 4x SATA, Frewre | Gui | Bestanden | Bestanden | |
| bit KN8 SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | 1.4/1.0 | - 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | |
| sus ABN-SL-SE | ca € 75,- | Nforce4 St.I | 0502/1.01 | - 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 1 000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | Er en |
| iestar Tferce4 U | ca. € 80,- | Nforce4 Uttra | nf4uaa20/1.0 | 1 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Headset | Gut | Bestanden | Bestanden | |
| sus A8N Su | ca € 95,- | Nforce4 Sul | 1001/1 02 | - 3 | x16 [2], x1 [2] | 1 000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | | Bestanden | - ' | |
| S K8N Diamond Plus L.E. | ca € 150,- | Nforce4 SLIx16 | 1.12/1.0 | - 2 | x16 (2) x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Audigy 2 Heatpipe mit Luft. | Gut | Bestanden | Bestanden | 夏 |
| IS K8N Diamond 54G | ca. € 170 - | Nforce4 SL | 1 019/Vorsene | - 3 | x16 [2] | 2x 1 000 MBit/s | 4x SATA Firewire, WLAN | _ | Bestanden | - | |
| pox 9NPA+ Jitra | ca. € 90,- | Nforce4 Lltra | 22.03 05/1.0 | - 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MB-t/s | 4x SATA Firewire | _ | Bestanden | - | |
| igabyte K8N Pro-Scl | ca € 90 - | Nferce4 SL | F4/1.0 | - 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBrt/s | 4x SATA, Firewire, Dual-B OS | - | Bestanden | - | |
| FÎ LP JT ROX200 CF-DR | ca € 140,- | RD480 | A11/A83 | - 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1 000 MB/t/s | 8x SATA, Frewire Diag - LED | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | |
| Litegraup KN1 Extreme | ca. € 100,- | Nforce4 Ultra | 1.0c/1 0 | - 3 | x16 [1], x1 [2] | 2x 1,000 MBrt/s | 6x SATA, F.rewire | | Bestanden | - | |
| STOCK 939SL -eSATAZ | ca. € 60,- | Ut. 1697 | 1,10/1 01 | - 3 | x16 (2), x1 (1) | 100 MBrt/s | 4x SATA, Future CPU Port | Gut | Bestanden | Bestandan | |
| bit ANB SLI | ca. € 120,- | Nforce4 SJ | 1.6/1.0 | - 2 | x16 (2) x1 (2) | 1.000 MBrt/s | 4x SATA, Firewire, Diag -LED | - | Bestanden | | |
| pox 9NPA7! | ca. € 78,- | Nforce4 | 10-03-2005/1.0 | - 3 | x16 (1) x1 (2) | 100 MBit/s | 4x SATA | - | Bestanden | | 1 di |
| iteoropo KV2 Lite | ca. € 65,- | K8T890 Pro | 1 2B/1 0 | 1 8 | - | 100 MB.t/s | Zx SATA Frontblende | - | Bestanden | | 1 |
| Sapphire Pure Crossfire Adv. | ca. € 120 | RD580 | 2KU60328B/- | - 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000/100 MBit/s | 6x SATA | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | |
| Isrock 9398uaSATA2 | ca € 45,- | UL 1695 | 2 10/1 05 | 1 8 | x16 (1], x1 (1) | 100 MBit/s | 3x SATA, Future CPL Port | - | Bestanden | Gut | |
| Asus ABR-MVP | ca € 80,- | RD489 | 0201/1 026 | - 3 | x16 (2), x1 (1) | 1 000 MBit/s | 4x SATA, F rewire | Gst | Bestanden | _AN nicht best | |

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Ubertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung | |
|----------------------------|-------------|----------------|--------------|-----|-----|-------------------------|-----------------|--------------------------------|--------------|----------|------------|------------|---------|---|
| Asus M2N32-SJI Deluxe W'Fi | ca. € 160,- | Nforce 590 SLI | 0504/1 03G | | 2 | x16 [2] x4 [1] x1 [1] | 2x 1,000 MBrt/s | 7x SATA 2x F, rewire Wi-Fi | Gut | Heato pe | Bestanden | Bestanden | 1,41 | |
| Foxconn C51XEM2AA | ca € 200,- | Morce 598 SLI | 612W1P20/- | - | 2 | x16 (2), x4, [1] x1 (1) | 2x 1,000 MBrt/s | 6x SATA 3x Firewire, Diag-LEDs | Befriedigend | 0.7 Sone | Bestanden | Bestanden | 45° | |
| MSI K9N SLI P.at num | ca € 110,- | Aforce 570 SLI | 1 1/1.0 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1 000 MBrt/s | 6x SATA, 2x Firewire | Befr ed-gend | Passiv | Bestanden | Bestanden | By sill | |
| Asrock AM2NF4G-SATA2 | ca € 55 | GF 6180/NF 418 | 1 10/1.03 | - | 2 | x16 (1), x1 (1) | 100 MBit/s | 2x SATA | Ausreichend | Passiv | Bestanden | Bestanden | | 4 |
| MSI K9N Neo | ca. € 65,- | Nforce 550 | 1.3/1.0 | | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1,000 MBit/s | 4x SATA | Mangelhaft | Passiv | Bestanden | Bestanden | | |

SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

| JOUREE //O-I ENTID | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|----------------------------|-------------|----------------|--------------|-----|-------------------------|--------------------|-------------------------------------|--------------|---------------|------------|---------|
| Asus P5N32-SJI Deluxe | ca. € 180,- | Nforce4 Sulx16 | 0202/1 01 | | 2 x16 (2) x4 (1) x1 (2) | 2x 1 000 MBit/s | 6x SATA[-RA/D], F rewire Heatp pe | Cut | Bestanden | Bestanden | 1 |
| Grosbyte BN-SU Duad Roya. | ca € 210 - | Nforce4 SL IE | F1/1.1 | | x to 14, x1 (2) | 2x 1 000 MBit/s | 4x SATA[-RA.D], F rewire Dual-BiOS | Gut | Bestanden | Bestanden | HY III |
| Asus P5W02 Premium Wifi-TV | ca € 290 - | 955X | 0205/1 02 | | 3 xlo 2 x1 (1) | 2x 1 000 MBit/s | 4x SATA(-RA.D), Wi-Fi-TV-Karte | | Bestanden | | TE SA |
| Ab t Fatal ty AA8XE | ca € 150 - | 925XE | 1 0/1 0 | - | 2 x16 [1], x1 [2] | 1 000 & 100 MB t/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Diag -LED | | Bestanden | | 14. 11. |
| Edgx 5NVA+ SLI | ca. € 190,- | Nforce4 SLI IE | 5522/1.0 | | 2 x16 (2) x1 (2) | 1 000 MBit/s | 4x SATA[-RAID], Firewire, SATA-K.t | | Bestanden | | |
| Gigabyte 8N-SL Pro | ca. € 90 | Mforce4 SLI IE | F1/1.0 | | 2 x16 [21 x1 12 | 1 000 MBrt/s | 4x SATAL-RAID). Firewire, Dual-BIDS | | Bestanden | | |
| Asus P5_D2 Del_xe Wifi-TV | ca. € 220 - | 945P | 0306/1 02 | | 3 x16 [2] x1 [1 | 1 000 MBit/s | 6x SATA[-RAID] W -F -TV-Karte | | Ter.bestanden | | |
| Asus P5AD2 Premium Wifi-TV | ca. € 160,- | 925XE | 1004/1 02 | | 3 x16 [1] x1 2] | 2x 1 000 MBit/s | 8x SATAÍ-RAID) Firewire, WLAN | | Bestanden | - | |
| Appen 1915Ga-HFS (So479) | ca. € 200 | 915G | A/1 01 | | 2 x16(1) x1,1) | 1 000 MB t/s | 4x SATA(-RA.D) Frewire, Kütt.er | | Bestanden | - | |
| MS 865PE Neo3-F | ca € 60 | 86SPE | 5.20/3 | 1 | 5 - | 1 000 MB t/s | 2x SATA | | Bestanden | - | |
| Gigabyte 81955X Royal | ca. € 190 | 955X | F5/1.0 | | 3 x1a 11 x1 ,21 | 2x 1 000 MBit/s | 6x SATA[-RA.D], B.Jetooth | - | Bestanden | - | |
| Ab t AW8-Max | ca € 180,- | | 1.0/1.0 | ~ | 2 x16 (1) x (2) | 2x 1 888 M8it/s | 6x SATA(-RA.D), F.rewire, Heatpipe | - | Bestanden | | |

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

| DOKUNDUFFERED | | | | | | | |
|--|-------------|------------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------------|---------|---|
| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt | Wertung | |
| Crucia, Ballistix BL2KIT6464Z402 | ca. € 110,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 280 MHz DDR, 2.8 Volt | 2-2-2-6 | 1,5 2 2 5 | 1,5 | 4 |
| Corsa r TWINX1024-3200XL | ca € 220 | 2x 512 MByte, DDR400 | 270 MHz DDR, 3 2 Volt | 2 2 2 5 | 1,5-2 7-5 | B. The | |
| Crucial Ballistix Tracer BL2K T6464L505 | ca. € 110 - | 2x 512 MByte, DDR500 | 280 MHz DOR, 2,8 Vo t | 25 4 4 8 | 15-2 2-5 | ER STA | |
| Corsa r TWINX1024-3500_LPRO Single-sided | ca. € 170,- | 2x 512 MByte DDR433 | 280 MHz DDR 3 Volt | 2-3-2-6 | 2-3-2-6 | ir wa | |
| Corsa r TVA NX2048-3500_LPR0 | ca, € 270,- | 2x 1.024 MByte, DDR438 | 240 MHz DDR. 3,2 Vo.t | 2-3-2-6 | 1,5-2-2-5 | | |
| G Skt., F1-3200PHU2-2GBZX | ca. € 190 | 2x 1.024 MByte DDR408 | 240 MHz DDR 2,6 Volt | 2-3-2-6 | 2-3-2-5 | 15. O | |
| OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K | ca. € 200 | 2x 1.024 MBvte DDR400 | 240 MHz DDR, 2 B Volt | 2-3-3-8 | 2-3-3-6 | 17. | |
| Corsa r TWINX2048-4400PRO | ca. € 290,- | 2x 1,024 MByte, DDR550 | 270 MHz DDR, 3 Vo.t | 3-3-3-8 | 2-3-3-6 | III. | |
| G Skill, F1-4000BIL2-2GBHV | св. € 290 - | 2x 1.024 MByte, 00R500 | 260 MHz DDR, 2.8 Volt | 3-3-2-8 | 2,5-3-3-7 | 1,80 | |

PROZESSOR-KÜHLER

| * Die Prozesseren der Abeten die | und Advon FX Serie haber | situations and OMA turn | Lessurgsau nahine Filip | Thomas Design Power! |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------|

| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Socket | Lautheit (12 V/7 V) | Temperatur (12 V/7 V) | Geeignet bis* | Wertung |
|---|-----------------------|------------|----------------------------|---------------------|-----------------------|--------------------------|-----------------|
| Thermalright No sebudget 92 100W | www.noisemagic.de | ca € 50,- | 754, 939, 940 | 0.5/0,3 Sone | 62/60 Grad Ce.sius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,49 |
| Thermalright No semagic XP-120 | www.pc-world.de | ca. € 85 | 754, 939 940 478 | 1,4/0,6 Sone | 52/57 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 17 |
| Thermal right No semagic S -120 NMT FGL | www.pc-world.de | ca. € 85,- | 754, 939 940 478 | 0,8/0,4 Sone | 51/59 Grad Celsius | Ath.on 64 FX-60/X2 4880+ | |
| hermatake Bio Typhoon | www.thermaltake.de | ca € 30 | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 1/0,5 Sone | 53/63 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 18 0 |
| hermau oht XP-90C | www.hardware-rooge.de | ca. € 45 | 478, 775, 754, 939, 940 | 0,7/0,5 Sone | 52/62 Grad Celsius | Ath.on 64 FX-60/X2 4800+ | 101 |
| erocool GY-100D | www.pc-icepox.de | ca. € 35 | 478, 775, 754, 939, 940, A | 1/0.8 Sone | 51/57 Grad Celsius | Ath.on 64 FX-60/X2 4800+ | 18 |
| KL V8 | www.exl-ao.de | ca € 35 - | 478, 775, 754, 939, 940 | 1.5/0.6 Sone | 54/62 Grad Celsius | Athion 64 FX-60/X2 4800+ | EW S |
| alman CNPS7700-Cu | www.pc-cooling.de | ca. € 35 | 478, 775, 754, 939, 940, A | 1.8/0,8 Sone | 50/53 Grad Ceusius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | EE C |
| cythe Katana | www.caseking.de | ca. € 20,- | A. 754, 939, 940, 478, 775 | 1/0.4 Sone | 51/66 Grad Cels us | Athlan 64 FX-69/X2 4800+ | 14 |
| kasa Evo 120 AK-920 - Amber Edition | www.caseking.de | ca. € 35,- | 754, 939, 940, 478, 775 | 2.6/0.7 Sone | 50/62 Grad Cels.us | Athlan 64 FX-60/X2 4800+ | E. |
| Ki. Soldered64 3HP L | www.ekan.de | ca. € 30 | 754, 939, 940 | 1.1/0.4 Sone | 53/68 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | E 18" |
| cythe Shoaun | www.iet-computer.de | ca. € 50. | 478, 775, 754, 939, 940 | 1,4/0.6 Sone | 47/56 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 新 撰 - 33 |
| rotic Cooling Freezer 64 Pro | www.arctic-cooling.de | ca. € 15 | 754, 939, 940 | 1.2/0.4 Sone | 52/70 Grád Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | The same |
| Sharknon Red Shock | www.alternate.de | ca € 25 - | 754 939 940 478 775 | 2.6/0.9 Sone | 51/61 Grad Celsius | Athlen 64 FX-60/X2 4800+ | 1.78 |

VGA-KÜHLER

| Hersteller/Modell | Anbieter (µ. a.) | Preis | Lüfter | Lautheit (12 V) | Temperatur 3D (Chip) | ldeal für | Wertung |
|-------------------------------|------------------------|------------|------------|-----------------|-----------------------------------|------------------------|-------------|
| Zalman VF 900-Cu | www.za.man.co.kr | ca € 30,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 47 Grad Ce.s us (Geforce 7900 GT) | GF6/7 und Radeon-Sene | N. Carlotte |
| Zalman VFZ00-CJ JEO | www.zauman.co.kr | ca. € 25,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 68 Grad Cetsius (Geforce 6800 GT) | GF6/7 und Radeon-Serie | |
| Zalman VF700-AlCu | www.zalman.co.kr | ca € 20. | Ja [75 mm] | 0.5 Sone | 71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT) | GF6/7 und Radeon Serie | |
| Arctic Cooling Att Silencer 5 | www.arctic cool no cem | ca € 15,- | Ja (75 mm) | 1 Sone | 60 Grad Celsius (Radeon X850 XT) | X800/X850-Sene | |
| Arctic Cooling Accesers X1 | www.arctic cooling de | CE € 20 | Ja [60 mm] | 0,8 Sone | 60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT) | 6800- und 7800-Serie | EX. |
| Sytrin K., Formula VF1 Plus | www.alternate.de | ca. € 25. | Ja (80 mm) | 0.5 Sone | 53 Grad Cetsius (Geforce 7900 GT) | GF6- und Radeon-Serie | 1,96 |

NETZTEILE



| | Anbieter (u. a.) | Preis | Gesamtleistung | +3,3 V/+5 V/+12 V | Lautheit (Win/3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---------------------------------|------------------|------------|----------------|-------------------------------|-------------------|------------------|---------|
| No se Mag c Liberty ELT408AWT | www.pc-world.de | ca €110,- | 400 Watt | 28/35/20 [1] 20 [2] A | 0.3/0,9 Sone | 44 Grad Cels us | 1.84 |
| Enermax Liberty ELTSDBAWT | www.enermax.de | ca. € 80,- | 500 Watt | 28/30/22 [1], 22 [2] A | 0,6/3,7 Sone | 41 Grad Cels us | 1.9 |
| Antec Neo HE 550 | www.antec.com | ca, € 90,- | 550 Watt | 24/20/18 (1) 18 (2 . 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone | 34 Grad Celsius | 153 |
| Beigulet BQT Po 430-W Pro | www.be-quiet.de | ca €8D - | 430 Watt | 28/35/20 [1] 20 [2, A | 0 5/0,9 Sone | 44 Grad Cess us | 1.96 |
| Seasonic SS-500HT Active PFC F3 | www.season c.com | ca. € 80,- | 500 Watt | 30/30/17 [1]. 16 (2) A | 0,7/1,3 Sone | 47 Grad Cets us | |

GEHÄUSE

Testpostern, Athlan 64 3400+ Appen AKRS ... MSJ Geforce FX, 5650 Utra, Target TGSE0-HB1. Phromoditake Sident Sport KI



| | Preis | Montageplätze | Lüfterplätze | Gewicht | Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|---------------------------|-------------|-----------------------------|----------------------|------------------|------------------------------|------------------------------|---------|
| Silverstone 1.07 | ca. € 290,- | 7 (5 25 Zoll) 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm | Normal (13 Kilo) | 42/89/37 Grad Celsius | 38 dB(A), 2.7 Sone | 1,83% |
| Copler Master Stacker 830 | ca. € 200,- | 6 (5 25 Zoll). 4 (3,5 Zoll) | 3x 128 mm, 4x 140 mm | Normal (15 Kilo) | 44/89/41 Grad Celsius | 32 dB(A), 1 2 Sone | 177 |
| Thermaltake Ta - Chr | ca. € 240,- | 6 (5 25 Zoll) 4 (3 5 Zoll) | 2x 128 mm | Schwer (20 Kito) | 43/88/41 Grad Cessius | 34 dB[A] 1.7 Sone | 1.9 |
| Antec P150 | ca € 115,- | 3 (5,25 Zo), 5 (3 5 Zotl) | 1x 120 mm, 2x 92 mm | Normal (12 Kilo) | 47/87/48 Grad Celsius | 30 dB[A], 1 Sone | 8 6 |
| Aerocaol Aeroeng ne i | ca. € 65,- | 4 (5,25 Zo), 7 (3 5 Zo.l) | 3x 120 mm, 1x 140 mm | Leicht (7 Kilo) | 43/88/43 Grad Ceusius | 37 dB(A), 2,2 Sone | 2 |

FESTPLATTEN



DVD-BRENNER

* Zeitrfacer zum Aussennn einer nebenstellen Fehler-FATI



| | Preis | Schnitts | telle Lautstärkeentwicklung | DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|--------------------|------------|----------|-----------------------------|---------------------------|------------------|------------------|------------------|-----------|
| Plextor Px 760A | € 85 | 108 | 2,9 Sone / 40 dB(A) | 18x/8x/18x/ox/10x/ox | 5 38 Minuten | 5 44 Minuten | 4 52 Minuten | 1.72 |
| ► Samsung SH W163A | ca € 50 | SATA | 2.3 Sone / 38 dB.A. | 16x/8x/1cx/6x/8x/4x | 5 38 Minuten | 5 4s Minuten | 4 44 Minuten | 10% |
| Beng DW1655 | ca. € 50,- | IBE | 3.5 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:54 Minuten | 6:07 Minuten | 4:45 Minuten | 1.9 |
| Lite-On SHM-165P6S | ca. € 50,- | IBE | 3.3 Sone / 42 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:06 Minuten | 6:15 Minuten | 4.45 Minuten | Ber verse |
| Phups DVDR1660K | ca. € 45 | IDE | 4 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6-08 M nuten | 6:22 Minuten | 4:45 Minuten | 8 A |

STEREOSYSTEME

| | 1/2 |
|---|-------|
| | Mar. |
| _ | 11.55 |

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|-----------------------------|------------|--------------|--------------|-------------|------------------|------------------|------------------|---------|
| Logitech Z-2300 | ca €110,- | 2+1 | 200 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1.666 |
| Creative Gigaworks T20 | ca. € 80,- | 2 | Z4 Watt | Einfach | Gut bis sehr out | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1.87 |
| Terratec Home Arena TXR 335 | ca. € 50,- | 2+1 | 35 Watt | Einfach | Sut | Gut | Gut | 3 |
| Hercules XPS 2 100 S Iver | ca € 65,- | 2+1 | 60 Watt | Einfach | Noch gut | Gut | Noch put | 7 8 |
| Ouadral MM 220 | ca. € 45,- | 2+1 | 32 Watt | Einfach | Befriedigend | Gut | Befriedigend | 2 |

MEHRKANALSYSTEME



| | | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|-----|--------------------------|------------|--------------|--------------|------------|------------------|------------------|------------------|---------|
| | Log tech Z-5500 Digital | ca € 270,- | 5+1 | 505 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut 6 s sehr gut | Sehr gut | 1,30 |
| k | Creative Gigaworks \$750 | ca € 390,- | 7+1 | 700 Watt | - | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,8 |
| | Creative Cigaworks C500 | ca € 150. | 5+1 | 310 Watt | - | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1.6 |
| No. | Teufe, Concept G THX 7,1 | ca € 300,- | 7+1 | 680 Watt | | Gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1.6 |
| | Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 280 | 5+1 | 315 Wett | Inteoriert | Gut his sehr out | Gut his sehr out | Gut | 1197 |

SOUNDKARTEN



| | | Preis | Soundchip | Ausgänge | Prozessor-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|-----|-------------------------------|------------|--------------------|-------------------------------|------------------------------|---------------------|--------------------|---------|
| | Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca € 100,- | X-FI | 3x Line-Out, d gital | Sehr gering | Sehr gut | Senr out | 1,28 |
| | Creative SB Audigy 2 ZS | ca. € 80,- | Audigy | 3x Line-Out, digital Firewire | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 15 15 |
| | Terratec Aureon 7.1 Universe | ca € 140,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Sehr gut | 187 |
| | Hercules Fortissimo IV | ca. € 40,- | ICE 1724 Envy 24HT | 4x Line-Out 1x MtDI, digital | Gering | Gut | Gut | 1.10 |
| 100 | Terratec Aureon 7 1 Space | ca. € 80 | ICE 1724 Enw 24 | 4x Line-But, 1x MtDL digital | Gerino | Gut | Gut | \$70 |



+ Sehr leise + HDM -fahig

Schlechte 3D-Leistung
Recht teuer Die Grafikkarte ist mit 256 Megabyte Videospeicher ausgestattet. Der Grafikprozessor läuft mit 500 und der Speicher mit 400 Megahertz, Mit

einer Lautstärke von 0,2 bis 0,5 Sone ist die X1600-Pro-Karte sehr leise. Die Temperatur des Grafikprozessors liegt bei 3D-Anwendungen unter 79 Grad Celsius. Zum Lieferumfang gehören ein zwei Meter langes HDMI Kabel sowie ein HDMI-DVI-Adapter, um kopiergeschützte Inhalte auf dem Monitor zu sehen. Die 3D-Leistung der Sapphire X1600 Pro HDMI ist aber für ruckelfreies Spielen zu schwach.

Corsair Flash Voyager 4 GByte ca.€ 90, WEBSEITE www.corsair.com PREIS/LEISTUNG

Große Speicherkapazität
Günstig

Die Kapazitat des Flash Voyager beträgt stolze vier Gigabyte. Der USB-2.0-Stick ist stofffest und wasserdicht. Der Flash-Speicher liest mit einer Geschwindigkeit von 17,1 Megabyte pro Sekunde und schreibt mit langsamen 7,1. Zum Lieferumfang gehören ein Verlängerungskabel und eine Trageschnur. Laut Herstetler ist der Stick bootfähig. Dies konnten wir in unserem Test jedoch nicht bestatigen. Wer einen günstigen USB-2.0-Stick mit vier Gigabyte sucht und wenig Wert auf die Schreibleistung legt, greift sich den Flash Voyager.

Plantronics . Audio 510 USB HERSTELLER

ca.€ 45, WEBSEITE www.plantronics.com PREIS/LEISTUNG Nech gut





Das .Audio 510 verfügt über eine integrierte Soundkarte, die Verbindung mit dem Rechner erfolgt via USB. Mit der Kabelfernbedienung regulieren Sie nicht nur die Lautstärke, sondern auch das Mikrofon stumm schalten. Ohrmuscheln und Kopfbügel sind ordentlich gepolstert - ein guter Tragekomfort ist ergo gegeben. Klang- und Sprachqualitat haben unseren Test mit "Gut bis sehr out" bestanden. Aufgrund des USB-Anschlusses eignet sich das Plantronics .Audio 510 USB besonders für mobile Anwender. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

| | Preis | Kabellänge | Gewicht | Tragekomfort | Hörtest Hochtonbereich | Hörtest Tieftonbereich | Wertung |
|--|------------|------------|-----------|------------------|------------------------|------------------------|---------|
| Sennheiser PC168 | ca € 75,- | 3 Meter | 186 Gramm | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,53 |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer | ca. € 65,- | 4 Meter | 360 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | |
| Raptor-Gaming H1 | ca € 85, | 3.5 Meter | 234 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 110 |
| Plantronics .Audio 350 | ca € 45,- | 2,9 Meter | 160 Gramm | Gut bis senr gut | Gut | Gut bis sehr gut | 1.7 |
| Sharkoon Gamer Headset GHS1 | ca. € 20,- | Z,5 Meter | 200 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehrigut | 1,8 |
| Hama HS-510 | ca € 30, | 2,1 Meter | 310 Gramm | Befr edigend | Gut | Gut | Burn S. |

MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|-----------------------------|------------|----------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------------|-----------------|-----------|--------------------------|
| Logrtech S7 | ca € 60,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 400/809/2 000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,6 |
| Log tecn MX 518 | св. € 35,- | 8 + Scrol,rad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400/800/1 600 dps | 108 Gramm | Ja | Nein | 100 |
| Razer Copperhead | ca. € 55,- | 7 + Scroturad | Optisch (Laser) | PS/2, US8 | 2.000 dpi | 90 Gramm | Ja | Ne'n | 1.7: 1.7: 1.7: |
| Log tech MX 610 | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrourad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Ja | Ja | 1,78 |
| Razer Krait | са. € 35,- | 3 + Scrottrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 80 Gramm | Ja | Nein | 17. |
| Logitech LX 7 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrotlrad | Optisch (LEO) | PS/2, JSB | 1.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 17/2 |
| Logitech MX 1000 | ca. € 40 | B + 4-Wege-Scrotlrad | Optisch (Laser) | PS/2, JSB | 880 dp | 170 Gramm | Ja | Ja | 17: 17: 17: 17: |
| Razer Blamondback | ca € 40,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, uSB | 1 600 dpi | 99 Gramm | Ja | Nein | 1,7 |
| Raptor Gaming M2 | ca € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400-2 400 dp | 90-110 Gramm | J8 | Ne n | 1.7 |
| Logitech G5 | ca € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/800/2 000 dpi | 126-158 Gramm | 78 | Nein | 110 4 |
| Logitech MX490 | ca € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2 USB | 800 dpi | 100 Gramm | Ja | Nem | 510 |
| Genius Navigator 5000 | ca. € 25 | 6 + Scrollrad | Opt sch (LED) | PS/2 USB | 800 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 8 |
| General Keys RF Laser Mouse | ca. € 30 | 5 + Scroturad | Optisch Laser) | PS/2 USB | 1,600 dpi | 168 Gramm | Eingeschrankt | Ja | 2 |
| Logitech Cordless Pilot | са. € 15,- | 3 + Scrottrad | Opt sch [LED] | PS/2, USB | 800 dpi | 120 Gramm | Eingeschränkt | Ja | |
| Trust Mi-7500X | са € 30 | 5 + Scroxlrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 146 Gramm | Eingeschränkt | Ja | |
| Typhpon Office Laser Mouse | ca € 30 | 6 + Scrottrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 150 Gramm | Eingeschränkt | Ja | |

TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Format | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---------------------------------------|------------|----------|------------------|-----------|-----------------|------------------|-----------------|---------|
| Log tech G15 | са. € 60,- | Sehr gut | Futi-Size/normal | JSB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,5 |
| Microsoft Digital Media Pro Keyboard | ca. € 25,- | Sehr gut | FutSize/normal | JSB, PS/2 | 23 + Zoomregler | Vorhanden | E ngeschränkt | 198 |
| Gen us Ergomedia 700 | ca. € 25,- | Gut | Fu.t-Size/f.ach | USB, PS/2 | 33 + Scroilrad | Vorhanden | Ja | 15. |
| Logitech Media Keyboard Elite | ca. € 20 | Sehr put | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 33 + Zoomregter | Verhanden | Ja | 1,90 |
| M crosoft Comfort Curve Keyboard 2000 | ca. € 20 | Sehr out | Full-Size/flach | USB, PS/2 | 10 | | Ja | 0 |
| M crosoft internet Keyboard | ca. € 15,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 10 | Vorhanden | Ja | 2.5 |
| Cherry G83-6105 | ca. € 15,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB PS/2 | Keine | | . 8t | Pin all |

SPIELE-HARDWARE

ENKRÄDER

| LEMKRAUER | | | | | | | | |
|---|-------------|------------------|--------------------|-----------|--------------------|--------------|----------------|-------------|
| | Preis | Tasten | Schaltung | Anschluss | Einsatzbereich | Verarbeitung | Force Feedback | Wertung |
| Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback | ca. € 90,- | 10 + Steverkreuz | 2 Wippen + Knüppe. | USB | S mutat on/Arcade | Sehr gut | Gut | 1,8 |
| Logitech Mamo Racing | ca. € 100,- | 6 Tasten | 2 Wyppen + Knugpet | USB | Simulation/Arcarde | Gut | Befriedigend | 15. |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 50,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 1.9 |
| Thrustmaster Ferrar GT 2-in-1 Rumble Force | ca € 40,- | 10 + Steuerkrauz | 2 Wippen | JSB, PS/2 | S mulat on/Arcade | Gut | Befriedigend | £ |
| Logitech Formula Force EX | ca, € 50,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Schaltknöpfe | JSB | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 13.2.2.2.15 |

| ca € 40,- ca, € 50,- | 10 + Steuerkreuz 12 + Steuerkreuz | 2 Wippen 2 Schaltknöpfe | JSB, PS/2 JSB | Simulation/Arcade Simulation/Arcade | Gut Gut | Befriedigend Gut | |
|-------------------------|--|--|--|--|---|--|---|
| | | | | | | | |
| Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurtos | Anzahl Ministicks | Force Feedback | Wertung |
| ca € 30,- | 10 + 2 Trigger | 7 (digital & analog) | USB, Xbox 360 | Nein | 2 | Vorhanden | 1.5/ |
| ca € 20,- | 12 + 2 Trigger | 6 (digital & ana.og) | USB, PS/2 | Nein | 2 | Vorhanden | 100 |
| ca. € 20,- | 12 | 6 (digital & ana.og) | USB | Nein | 2 | Vorhanden | |
| | ca, € 50,- Preis ca € 30,- ca € 20,- | ca, € 50,- 12 + Steuerkreuz Preis Tasten ca € 30,- 10 + 2 Trigger ca € 20,- 12 + 2 Trigger | Co. 6.50,- 12 + Steuerkreuz 2 Schaltknüpfe Preis Tasten Achsen ce 6.30,- 10 + 2 Troger 7 (digital & ana.og) ca 6.70,- 12 + 2 Troger 6 (digital & ana.og) | Co. € 50. 12 + Steuerkreuz 2 Scheltshöpte JSB Preis Tasten Achsen Anschluss ce € 30. 10 + 2 Troger 7 (dightal & ana.og) USB, Xhord 340 ca € 20. 12 + 2 Troger 6 flightal & ana.og) USB, XPS2 | Co., € 50, - 12 + Steuerkrauz 2 Screativnippte JSB Simulation/Avcade Preis Tasten Acheen Anachtuss Schuurlos ce € 30, - 10 + 2 Trigger 7 (digntal & ana.og) USB, Xborr 346 Nein ca € 20, - 12 + 2 Trigger 6 (digntal & ana.og) USB, PS/2 Nein | Co., € 50, - 12 + Steuerkre.u. 2 Scheltknöpfe JSB Sm.latonofArcade Gut Preis Tasten Achsen Anschluss Schnutfes Anzahl Ministicks ca € 30, - 10 + 2 Trigger 7 (digital & ana.og) USS, Xbort 346 Neumtes Anzahl Ministicks ca € 20, - 12 + 2 Trigger 6 (digital & ana.og) USS, PS/2 Nein 2 | Co., € 50, - 12 + Steuerkre.u. 2 Scheltknöpfe JSB Sm. LatonofAccade Gut Gut Preis Tasten Achsen Anschluss Schnutfes Anzahl Ministicks Force Feedback ca € 30, - 10 + 2 Trigger 7 (digital & ana.og) USB, Xbox 346 Nehini 2 Vorhanden ca € 20, - 12 + 2 Trigger 4 (lightal & ana.og) USB, PS/2 Nehin 2 Vorhanden |

USB Xbox, PS/2

Logitech Rumblepad 2 JOYSTICKS

Speed-Link Independence 3in1 RF

| | Preis | INSTRE | ACHSUN | ANSUNU | \$5 | 3CHHUFTUS | Julipride Massrarming | LOICE LECONACK | mertang | |
|--------------------------------------|-------------|------------------|----------------|--------|-----|-----------|-----------------------|-----------------|---------|----|
| Thrustmaster Force Feedback Joystick | ca. € 40,- | 7 + Schubregær | 3 + Coolie-Hat | USB | | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,53 | |
| Sa tek Cyborg Evo Force | ca. € 40,- | 9 + Schubreg.er | 3 + Coolie-Hat | USB | | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 10 10 | |
| Sa tek Cyborg Evo Wireless | ca. € 30,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | | . Ja | Schubregler separat | Nicht vorhanden | | ٩, |
| Thrustmaster Hotas Cougar | ca. € 160,- | 28 + Schubregler | 3 + Cool e-Hat | USB | | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | | 1 |
| Logitech Extreme 3D Pro | ca. € 25,- | 12 + Schubregler | 3 + Cool e-Hat | USB | | Nein | Schubregler separet | Nicht vorhanden | 1,74 | |
| Trust Predator 0Z 501 | ca € 20,- | 6 + Schubregler | 3 + Coox e-Hat | USB | | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | P | |
| | | - | | | | | | | | |

Der Einsteiger-PC

| | AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 93 | 9) |
|--|-----------------------------------|--------|
| "Der Einsteiger-PC lässt sich bei Bedarf gut aufrüsten." | KÜHLER | € 15,- |
| | Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hy | rbrid) |
| | HAUPTPLATINE | € 65,- |
| | Gigabyte K8NF-9 (Nforce4) | |



Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

Der Aufsteiger-PC

€ 70,-

€ 55,-

6 (d gital & analog)

| | PROZESSOR | € 210 |
|---------------|--------------------------------|---------|
| | Intel Core 2 Duo E6300 (Socket | 775} |
| der kleine | KÜHLER | € 20 |
| rantiert eine | Arctic Cooling Freezer 7 Pro | |
| leleistung." | HAUPTPLATINE | € 68 |
| | Gigabyte 965P-DS3 (P965) | |
| | ARBEITSSPEICHER | € 160 |
| 10F 4 | 2x Kingston DDR2-800, 512 MBy | te, CL4 |
| 105,-* | GRAFIKKARTE | € 285 |
| | Asus Extreme N7900GT | |
| 1 | COUNDYADTE | |

| | | 2x Kingston |
|-----------|--------|-------------|
| € 1. | 105,-* | GRAFIKKAR |
| (المجادية | | Asus Extren |
| 112 | 7 | SOUNDKAR |
| | | Onboard |
| | - 4 | FESTPLATTI |
| | | Samsung SI |
| | | NETZTEIL |
| 48 | 1 2 | Seasonic SS |
| | | GEHÄUSE |
| | | Chieftec CH |
| | | |

| { | € 210,- | |
|---------------------|---------|-------------------|
| Duo E6300 (Sockel 1 | 775} | "Ber High-End-F |
| | € 20,- | sehr schnell un |
| ing Freezer 7 Pro | | alle aktuellen Sj |
| TINE | € 65,- | und Anwendun |
| 5P-DS3 (P965) | | optimal geeign |
| EICHED | £ 140 | |

| TSSPEICHER | € 160,- | |
|-----------------------------|---------|----------------------|
| gston DDR2-800, 512 MByte, | CL4 | C 2 270 4 |
| KKARTE | € 285,- | € 2.270,-* |
| xtreme N7900GT | | |
| DKARTE | - | No management of the |
| rd | | 100 |
| LATTE | € 65,- | |
| ing SP2504C (250 GByte, SAT | (II A | |
| EIL | € 80,- | |
| nic SS-500HT (500 Watt) | | |
| JSE | € 55,- | |
| ec CH-01-B-SL-OP (ATX) | | |
| | | |

Der High-End-PC

| gir-cita-r c ist | HILLET COLE 5 DAOPOLOLOG (20CMC(112) | |
|------------------|--------------------------------------|---------|
| chnell und für | KÜHLER | € 50,- |
| tuellen Spiele | Zalman CNPS9500 LED | |
| nwendungen | HAUPTPLATINE | € 200,- |
| al geeignet." | Asus P5W DH Deluxe (975X) | |
| | ARBEITSSPEICHER | € 210,- |
| .270,-* | 2x DCZ DDR2-800, 1.024 MByte, CL4 | |
| | GRAFIKKARTE | € 790,- |
| | 2x Sapphire Ati X1900 XT | |
| | SOUNDKARTE | € 95,- |
| | Creative SB X-Fi Extreme Music (PC | 1) |
| | FESTPLATTE | € 65,- |
| | Samsung SP2504C (250 GByte, SAT | A II) |

| 2x DCZ DDR2-800, 1.024 MByte | , CL4 |
|-------------------------------|--|
| GRAFIKKARTE | € 790,- |
| 2x Sapphire Ati X1900 XT | |
| SOUNDKARTE | € 95,- |
| Creative SB X-Fi Extreme Musi | c (PCI) |
| FESTPLATTE | € 65,- |
| Samsung SP2504C (250 GByte, | SATA II) |
| NETZTEIL | € 80,- |
| Enermax Liberty (500 Watt) | |
| GEHÄUSE | € 55,- |
| Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | |
| | GRAFIKKARTE Zx Sapphire Att X1900 XT SOUNDKARTE Creative SB X-FI Extreme Musi FESTPLATTE Samsung SP2504C (250 GByte, NETZTEIL Enermax Liberty (500 Watt) |

PROZESSOR

HARDWARE SOFTWARE ENTERTAINMEN







MAINBOARDS

| - | | - | or the delayings | J. |
|----------------|-------------------------------|---------|------------------|----|
| ABIT | Markmule Sockal/Chip | RAM | € | ١ |
| KN8 Ultra | S, GL, sA 939 / nF4-U | D+ | 89 - | ı |
| KN8 SLI | S, GL, sA 939 / nF4-SLI | D+ | 89,- | Ł |
| AT8 32-X | S, GL, F, sA 939 / XP3200 | D+ | 164, | |
| KN9 St. | S, GL, sA AM2 / nF570-St | . D2 | 139, | 1 |
| AW8D | S, GL, F, sA 775 / 975X | DZ | 169, | ш |
| ASROCK | Merkmale Sockel / Chip | RAM | € | |
| K7VT4APro | S. L.sA A / KT400A | Ð | 32 | ı |
| K7S41GX | MATX, S. V. L. A / 7416X | Ð | 39,- | ı |
| K7NF2-RAID | S, L, sA A / nF2-U | D | 39,- | |
| K8Upgrade-NF3 | S. L. sA 754 / nF3 | D | 42 | |
| 939DUAL-SATAZ | S, L, sA 939 / 1695 | D+ | 54 | П |
| AM2NF4G-SATA2 | µATX, S. V. L, sA AM2 / nF410 | 02 | 59,- | I |
| Verwendhare Sn | eicherbausteine, S. SD-RAM | / D: DE | IR-RAM | 71 |

| ASUS | Markmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---------------------------------------|-----------|---|----------|----------------------|
| M2N32-SLI Delus Crosshair P5LD2 | S. G., F. | sA AM2 / nP59 sA AM2 / nP59 GL 775 / 945F | Q-SLI D2 | 179, 219, 109, |
| GIGABYTE | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
| M55Pus-S3 | S RL F | så 4882 / nF43 | r) Do | 84 |

| Markmale | Sockel | / Chip | RAM | € |
|----------|--|--|--|---|
| | | | D2 | 84, |
| | | | | 99, |
| | Sockel | / Chip | RAM | € |
| | | | D+ | 111, |
| | | | | 79, |
| | | / nF570 / nF570-L | D2 | 84. |
| | S, GL, F, µATX, S, V, G Merkmale IM S, GL, F, S, GL, S, GL, | S, GL, F, SA AM2 µATX, S, V, GL, F 775 Merkmale Sockel IM S, GL, F, SA 939 S, GL, SA AM2 S, GL, SA AM2 S, GL, SA AM2 | S, GL, sA AM2 / nF550 S, GL, sA AM2 / nF570 | S, GL, F, SA AM2 / nF430 D2 pATX, S, V, GL, F 775 / 945G D Merkmale Sockel / Chip RAM IIII S, GL, F, SA 393 / nF4-U D+ S, GL, SA AM2 / nF550 D2 S, GL, SA AM2 / nF570 D2 |

D2: DDR2-RAM / S0: S0-DDR-RAM / S02: S0-DDR2-RAM / Vervendaare operinidessenies. S. Schaffer Jr. Burnater De Burnater Schaffer Schaffer Schaffer G. Burnater De Burnater Schaffer G. Burnater G. Burnater D. Burnater D. Burnater G. Burnater

GRAFIKKARTEN

| NVIDIA-Chipsatz | | |
|---|---|-------------------------|
| ASUS | MB / Chip | • |
| EN7600GT/2DHT EN7900GTTOP/2DHT EN7950GX2/2PHT/1G N6200/TD | PC6e 256-G3 / GF 7800GT PC6e 256-G3 / GF 7900GT PC6e 1024-G3 / GF 7950SX2 AGP 128-DD / GF 6200 | 169 299 539 39 |
| MSI | Mill / Chip | • |
| NX7600GT-T2D256EZ NX7900GT-VT2D256EZ NX7900GT-VT2D256E FX5200-TDLF | PCie 258-G3 / GF 7600ST PCie 258-G3 / GF 7900ST PCie 256-G3 / GF 7900GT AGP 128-DD / GF EX5200 | 189 279 289 33 |

| MSI | Mill / Chip | € |
|---|---|-------------------------|
| NX7600GT-T2D256EZ NX7900GT-VT2D256EZ NX7900GT-VT2D256E FX5200-TOLF | PCIe 258-G3 / GF 7600ST PCIe 258-G3 / GF 7800ST PCIe 258-G3 / GF 7800GT AGP 128-DD / GF FX5200 | 189 279 289 33 |
| SPARKLE | MB / Chip | € |
| SP-PX73GDH-U2 | PCIe 512-D2 / GF 7300GT | 99, |

| SP-PX79X0H SP-AG71SDH | PCIa 512-G3 / GF 7900GTX AGP 256-G3 / GF 7800GS | 399 229 |
|---|---|-------------------|
| XFX | MB / Chip | • |
| 7900GT Extreme 7900GX2 QSLI 7900GTX Extreme 7950GX2 XT | PCIe 256-G3 / GF 7900GT PCIe 1024-G3 / GF 7900GX2 PCIe 512-G3 / GF 7900GYX PCIe 1024-G3 / GF 7900GYX | 279 399 499 |

| GAINWARD | MB / Chip | |
|--|---|----------------------|
| BA6800GS 512 BP7900GT BA7800GS 512 | AGP 512-63 / GF 6800GS PCIs 512-63 / GF 7800GT AGP 512-63 / GF 7800GS | 199, 333, 359, |
| ATI-Chipsatz | | |

| EAX1600XT/SILENT/TVD | PCIe 255-G3 / Red X1500XT | 139,- |
|----------------------|----------------------------|-------|
| EAX1900XT/2DHTV | PCIe 512-G3 / Red X1900XT | 369,- |
| EAX1900XTX/2DHTV | PCIe 512-G3 / Red X1900XTX | 479,- |
| EAX1900XT CrossFire | PCIe 512-G3 / Red X1900XT | 479,- |
| MSI | MB / Chip | € |
| RX1600PRO-TDE | PC/e 256-D2 / Red X1600PRO | 97, |
| RX1900GT-VT2D256E | PC/e 256-G3 / Red X1900GT | 289, |
| RX1900XTX-VT2DE | PC/e 512-G3 / Red X1900XTX | 489, |

| RX1600PRO-TDE RX1900GT-VT2D256E RX1900XTX-VT2DE RX1900 CrossFire | PCie 256-D2 / Rad X1600PRO PCie 256-G3 / Rad X1900GT PCie 512-G3 / Rad X1900XTX PCie 512-G3 / Rad X1900 | 97,- 289,- 489,- 444,- |
|---|--|---------------------------------|
| SAPPHIRE | MR / Chip | € |
| X1900GT X1900XT X1900 CrossFire | PCie 256-G3 / Rad, X1900GT PCie 512-G3 / Rad X1900XT PCie 512-G3 / Rad X1900 | 249,- 319,- 449,- |
| X1900XTX Toxic | PCie 512-G3 / Red X1900XTX | 539 |
| X1600PRO | AGP 256-D2 / Red X1600PRD | 109 |
| X1600PRO | AGP 512-D2 / Rat X1600PRO | 129 |

CPUs

| INTEL® | | | | | |
|-------------------------------|------------------------------------|-------------------|----------------------------------|-------------------------|------------------------|
| Pentiur | n ^{o)} 4 (478) | FSB | Cache | tray | boxed |
| 2,4 GHz 2,8 GHz 3,0 GHz | Northwood Northwood Prascott | 533 533 800 | 1x 512 1x 512 1x 1.024 | 122,- 134,- 186,- | 219,- |
| Pentiur | n® D (775) | GH2 | Cache | tray | boxed |
| 940 950 960 | Presier Presier Presier | 3,2 3,4 3,6 | 2x 2.048 2x 2.048 2x 2.048 | 194,- | 198,- 239,- 329, |

| Socker | AM2 | Main | board |
|--------|-----|------|-------|
|--------|-----|------|-------|

NVIDIA® nForce™ 590 SLI

- **ASUS M2N32-SLI Deluxe** 4x DDR2-RAM (800 Mhz, Dual-Channel)
- · U-133, 8x S-ATA II RAID
- 2x PCle x16, PCle x4, PCle x1, 2x PCl • 4x USB 2.0, FireWire, 2x Gigabit-LAN
- · 8-Kanal Sound
- · inkl. W-LAN-Karte



| Care TM | 2 Duo (479) | | Cache | tray | Box |
|------------------------------|---------------------|------------------------------|--|------|--------------------------|
| 6400 6600 6700 6800 | Canros Canros XE | 2,13 2,4 2,66° 2,93 | 2x 1.024 2x 2.048 2x 2.048 2x 2.048 | | 234 325 531 995 |

3000+ Venice 1.8 1v512 64 - 77 -

| 3200+ 3500+ 3800+ | Venice Venice Venice | 2,0 2,2 2,4 | 1x 512 1x 512 1x 512 | 69,- 88,- 109,- | 82,- 94,- 114,- |
|-------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Athlon ¹ | M 64 (AM2) | GHz | Cacke | tray | PIB |
| 3500+ 3800+ | Orleans Orleans | 2,2 | 1x 512 1x 512 | 109,- | 94,- 114,- |
| Ahlon ¹⁸ | 64 X2 (939) | | | | Pt8 |
| 3800+ 4200+ | Menchester Manchester | 2,0 | 2x 512 2x 512 | 149,- | 156,- 192,- |

| FX-60 | Toledo | 2,6 | 2x 1.024 | | 799,- |
|---------------------|----------------------|-----|--------------------|-------|----------------|
| Athlon ¹ | M 64 X2 (AM2) | GHz | Cacho | bray | PHB |
| 3800+ 4600+ | Brisbana Brisbana | 2,0 | 2x 512 2x 512 | 149,- | 156,- |
| 5000+ FX-62 | Brisbans Windsor | 2,6 | 2x 512 2x 1.024 | 309,- | 314,- 849,- |

AGP 258-G3 / GF 7800GS

| IDE | | | | | | S-ATA | |
|--|---|-------------------------------|---|--|--------------------------------------|---|---------------------------------------|
| HITACHI | | 00 | me/Quality/ | DPM | € | HITACHI | GB |
| HDS728080 HDT722516 HDT722525 HDS725050 | U-133 U-133 U-133 U-133 | 80 160 250 500 | 9/ 2,048/ 8/ 8,192/ 8/ 8,192/ 8/ 8,192/ | 7,200 7,200 7,200 7,200 7,200 | 38,- 54,- 72,- 224,- | HDT722516 SATA2 HDT722520 SATA2 HDT722525 SATA2 HOS725050 SATA2 | 160 200 250 500 |
| MAXTOR | | GB | ms / Cache / | UPM | € | MAXTOR | GB |
| 6L200P0 6L300R0 6H400R0 6H500R0 | U-133 U-133 U-133 U-133 | 200 300 400 500 | 8 / 8.192 / 9 / 16.384 / 8 / 18.384 / | 7.200 7.200 7.200 | 66,- 88,- 159,- | 7V250F0 SATA2 7V300F0 SATA2 6H500F0 SATA2 | 250 300 500 |
| SAMSUNG | U-138 | ĠB | 8 / 16.384 / | 7.200 | 219,- | SAMSUNG | GB |
| SP2014N SP2514N HD300LD HD400LD | U-133 U-133 U-100 U-100 | 200 250 300 400 | 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ | 7 200 7.200 7.200 7.200 7.200 | 64,- 68,- 88,- 124,- | HD160JJ SATAZ SP2504C SATAZ HD300LJ SATAZ HD401LJ SATAZ | 160 250 300 400 |
| SEAGATE | 0-100 | 400 | 9 / 8.192 / | | € | SEAGATE | GB |
| ST3160812A ST3200827A ST3400641A ST3750640A | U-100 U-100 U-100 U-100 | 160 200 500 750 | 8 / 8.192 / 8 / 8.192 / 11 / 16.384 / 8 / 16.384 / | 7.200 7.200 7.200 7.200 | 61,- 74,- 244,- 369,- | ST3250820AS SATA: ST3400632NS NCQ ST3500641NS SATA: ST3750640AS SATA: | 400 |
| 170 | 0 160 | 900 | and earlier | - | € | Wil | 4.0 |
| WD400JB WD800JB WD2500JB WD3000JB WD3200JB | U-100 U-100 U-100 J-100 U-100 | 40 80 250 300 320 | 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ 9/ 8.192/ | 7.200 7,200 7.200 7.200 7.200 7.203 | 41,- 42,- 72,- 92,- 99,- | WD800JD SATA2 WD1660YD SATA2 WD2500JS SATA2 WD3200KS SATA2 WD4000KD WD5000KS SATA2 | 80 160 250 320 400 500 |

| S-ATA | | | |
|--|--------------------------|---|-----------------------------|
| HITACHI | GB | nis / Cache / UPM | € |
| HDT722516 SATA2 HDT722520 SATA2 HDT722525 SATA2 HDS725050 SATA2 | 160 200 250 500 | 8/ 8.192/ 7.200 8/ 8.192/ 7.200 8/ 8.192/ 7.200 8/ 16.384/ 7.200 | 56, 69, 77, 229, |
| MAXTOR | GB | ms / Cacke / UPM | € |
| 7V250F0 SATA2 7V300F0 SATA2 6H500F0 SATA2 | 250 300 500 | 9 / 16.384 / 7.200 9 / 16.384 / 7.200 9 / 16.384 / 7.200 | 77, 94, 214, |
| SAMSUNG | GB | ms / Cache / UPM | € |
| HO160JJ SATAZ SP2504C SATAZ HO300LJ SATAZ HD401LJ SATAZ | 160 250 300 400 | 9/ 8.192 / 7.200 9/ 8.192 / 7.200 9/ 8.192 / 7.200 9/ 8.182 / 7.200 8/ 16.384 / 7.200 | 55, 89, 92, 134, |
| SEAGATE | GB | ms/Cache/UPM | € |
| ST3250820AS SATAZ ST3400632NS NC0 ST3500641NS SATAZ ST3750640AS SATAZ | 400 500 | 8 / 8.192 / 7.200 9 / 16.384 / 7.200 8 / 16.384 / 7.200 8 / 16.384 / 7.200 | 79, 209, 269, 399, |
| WD | 48 | mu, como y UPM. | . 8 |
| WD800JD SATA2 WD1600YD SATA2 WD2500JS SATA2 | 80 160 250 | 9/ 8.192/ 7.200 9/ 16.384/ 7.200 9/ 8.192/ 7.200 | 42, 69, 74, |

| i | |
|-------|--|
| 179,- | Rock Solid Meart Touching |
| DARA | and the state of t |

| M | | Tagespreise |
|-----|-------------------------------|------------------------|
| TON | Tale / Timing 1/2 Single 0.07 | Table 170-151 Miles at |

| IVAIVI | 11,315.3 | والمساوح الأوادي | | |
|--|--|---|---|--------------|
| KINGSTON | N. Maria | Takt / Timing | Kit | Single |
| DDR DDR | 1,0 GB 2.0 GB | 400 / 3-3-3 400 / 3-3-3 | 108,- | 104,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 212,- | 92,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-6-5 | 188,- | |
| SO-ODR2 SO-ODR2 | 1,0 GB 1,0 GB | 533 / 4 567 / 5 | | 96,- 99,- |
| GEIL | | Takt/Timing | Kit | Single |
| DDR Jitra DDR Variue DDR2 DDR2 DDR2 DDR2 DDR2 DDR2 DDR2 DDR | 1,0 GB 2,0 GB 1,0 GB 1,0 GB 2,0 GB 2,0 GB 2,0 GB 2,0 GB | 400 / 2-3-3 400 / 2,5 800 / 4-4-4 800 / 5-5-5 1086 / 5-5-5 533 / 4-4-4 800 / 5-5-5 800 / 4-4-4 | 116,- 208,- 150,- 110,- 239,- 178,- 198,- 218,- 260,- | 107,- |
| TRANSCEND | | Takt / Timing | Kit | Single |
| DDR2 DDR2 | 1,0 GB 1.0 GB | 533 / 4 667 / 5 | | 86,- 89,- |
| SO-DDR2 | 1,0 GB | 667/6 | | 92,- |

| OCZ | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|--|--|---|--------------|
| ODR Gold GX ODR Platinum E. ODR2 Plat num ODR2 Gold EL ODR2 Platinum ODR2 Platinum ODR2 Gold EL | 2,0 GB 2,0 GB 1,0 GB 1,0 GB 1,0 GB 2,0 GB 2,0 GB | 500 / 3-4-3 500 / 3-3-2 800 / 4-5-4 800 / 5-5-5 1000 / 5-8-6 800 / 4-5-4 800 / 5-5-5 | 222,- 252,- 110,- 100,- 145,- 232,- 214,- | 114, 105, |
| MAT | | Total Chemis | KIII | W e |
| DDR DDR | 1,0 GB 2,0 GB | 400 / 2,5 400 / 2,5 | 98,- 194,- | 95, |
| DDR2 DDR2 | 1,0 GB 1,0 GB | 867 / 4-4-4 800 / 5-5-5 | 84,- 104,- | 81, 101, |

| DDR2 DDR2 | 2,0 GB 2,0 GB | 567 / 4-4-4 800 / 5-6-5 | 166,- 206,- | 101,- |
|---|--------------------------------------|---|----------------|--------|
| BUFFALO | | simplificate | Kin | langle |
| DDR Select DDR Select DDR Select DDR2 Select | 1,0 GB 1,0 GB 2,0 GB 1,0 GB | 400 / 3-3-3 400 / 2,5 400 / 3-3-3 | 102,- | 96,- |
| DDR2 Select | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 667 / 5-5-5 | 87,- 172,- | 84,- |

DVD-LAUFWERKE

| ATAPI | | | | |
|---|---------------|----------|--------------|------------|
| DVD±RW | ±RW/ | DL | bulk | Kit/ret. |
| NEC ND-4571* NEC ND-6750 S miline, schwarz | 16x / 8x / | 8x 4x | 49,- 72,- | |
| PHILIPS SPD6000B* PHILIPS SPD6000FD | 16x / | 8x 8x | 42,- | 44. |
| PIONEER DVR-111D* PIONEER DVR-K16L SI miline | 16x / 8x / | Bx 4x | 44,- 79,- | |
| SAMSUNG SH-S1820* SAMSUNG SN-S082D s imilini | 18x / | Bx Bx | 39,90 | 47, 84, |
| SONY DWQ120A10* SONY DWG121AB2 schwarz | 18x/ | 8x 8x | 42,- 52 | 01, |
| S-ATA | , | | | |

| DVD±ffW | anW. ua | buck | Kit/ret. |
|--|-----------------------|---------------|----------|
| SAMSUNG SH-W163A* PLEXTOR PX-760SA* * in beige oder schwarz keferbar | 16x / 8x 18x / 10x | 47,- 109,- | 114,- |
| USB 20 | | | |

| 000 2.0 | | | |
|--------------------------|----------|------|-------|
| DVD=RW | ERW/DL | - 1- | nome. |
| LG GSA-5169D | 18x / 8x | | 99,- |
| PHILIPS SPD3000CC | 16x / 8x | | 72,- |
| SAMSUNG SE-S164L schwarz | 16x / 8x | | 74,- |

2 GB DDR2-800 RAM OCZ OCZ2P800R22GK

- Dual-Channel Kit 2x 1.024 MB DIMM
- · DDR2-800, PC2 6400 • Timing: 4-4-4-15
- "Heatspreader



199,-



Single. Preis für ein Speichermodul Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Reteil-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität



Linkstony Smitherman



Maintestabel hezakke



Bücher@ALTERNATE



- Builde

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805 - 905040*

NETZWERK & KOMMUNIKATIO

| Wireless LAN | | | | Modems | | | |
|--|--|--|--|---|------------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| AVM | Mint/s | Тур | € | AVM | Art | Тур | € |
| FRITZIBox WLAN 3039 FRITZIBox WLAN 3079 FRITZIBox Fon WLAN7 FRITZIBox Fon WLAN7 | 050 125 | Router/Modem Router/Modem Rout_/Mod_/VoIP | 114,- 134,- 169,- 189,- | FRITZ!Card PCI v2.1 FRITZ!Card PCMCIA FRITZ Card USB v2.1 | ISON ISON | PCI PC-Card USB | 59. 169. 63 |
| D-LINK | | Rout/Med./VolP | € | DEVOLO | Art | Тур | € |
| DWL-G132 DWL-2100AP DI-624 DI-634M DGL-4300 | 108 108 108 108 108 108 | USBZ.0-Stick Access Point Router Router Gigabit Router | 47,- 84,- 67,- 114,- 119,- | MicroLink 56K bulk MicroLink 56K MicroLink 56K Fan MicroLink ADSL Fun Router | analog analog analog .DSL | PÇI PCI USB U\$8 | 16,- 26, 44,- 66, |
| LINKSYS | Mkit/s | Тур | € | Diverse | Art | Ports | € |
| WMP54G WRT54GL | 54 54 | PCI Router | 34,- 64,- | AVM FRITZIBox 2030 AVM FRITZIBox 2070 | DSL-Modern DSL-Modern | 2 4 | 92,- 89,- |
| NETGEAR | Milit/s | Тур | € | AVM FRITZI Box Fon5050 | | 2 | 139,- |
| WPN311 RangeMax WG511T | 108 | PCI PC-Card | 54,- 39,- | D-LINK DI-604 D-LINK DSL-584T | DSL-Modern | 4 | 32,- 69,- |
| WG111T WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0 USB2.0-Stick | 39,- 52,- | NETGEAR DG834B NETGEAR TA612V | DSL-Modem DSL-VotP | 4 | 59,- 79,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 99,- | U.S.R. USA848000A | DSL | 4 | 46,- |
| | | | | | | | |

PC-GEHAUSE & NETZTE





480 W ATX2

460 W

TFT-MONITORE

| BELINEA | | | Zoll | Merkmale | € |
|--|---|------------------------|--|---|---|
| 1705S1 | (5) | 8 | 17.9 | Sound | 169,- |
| 101715 1905G1 | gr | 8 | 17,0 | Sound | 179 - |
| 101927 | gr si | 8 | 19,0 | DVI-D/Sound | 219 - 279,- |
| 102035W | bi | 16 | 20,1 | DVI-D/USB/Sound | 414 |
| BENQ | | ms | Zoli | Merkmale | € |
| FP71G+ | ía | В | 17.0 | | 159 |
| FP91G+ | si | В | 19,0 | DVI-D/Pivot | 224,- |
| FP93GX | si | 2 | 19.0 | DVI-D | 299,- |
| FP202W | þl | В | 20,1 | DVi-D | 389,- |
| SAMSUNG | | | Zoll | Merkmale | € |
| 730BF | bi | 4 | 17,0 | O-IVO | 229,- |
| 940BW | 8 | 4 | 19.0 | DVI-D | 269 |
| | | | | | |
| 215TW | 8 | 8 | 21.0 | DVI-D/Sound/Pivot | 549,- |
| Diverse | 8 | ms | Zoll | Merkmale | 548,- |
| | \$ | _ | | | |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU | St bl | ms 8 8 | Zoll | Merkmale DV-D/Sound | € 159,- 239,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 | St bl | ms 8 8 | Z611 17,0 17,0 19,0 | Merkmale DVI-D/Sound DVI-D/Sound/Pivol | 159,- 239,- 334,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D | St bl bl si | 8 8 8 12 | 2611 17,0 17,0 19,0 17,0 | Merkmale DV-D/Sound DVI-D/Sound/Pivot DVI-D/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D HANNSG HC194D | \$1 bl bl \$i | 8 8 8 12 8 | 2011 17,0 17,0 19,0 17,0 19,0 | DV-D/Sound DV-D/Sound/Pivot DVI-D/Sound DVI-I/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D HANNSG HC194D IIYAMA E1700S su | 18 bl si si bl.o | 8 8 8 12 8 5 | 2611 17,0 17,0 19,0 17,0 19,0 17,0 | DVI-D/Sound DVI-D/Sound/Pwol DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-D/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 199,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D HANNSG HC174D HANNSG HC174D IYAMA E1700S sillyAMA E1900S sillyAMA | \$1 bl bl \$1 0.00 | 8 8 8 12 8 5 5 | Z611 17,0 17,0 19,0 17,0 19,0 17,0 19,0 | Merkmate DV-D/Sound DV-D/Sound/Pwot DV-D/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 264 - |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D HANNSG HC194D IIYAMA E1700S si LG M1917A | \$1: bl bl \$i: 0.bl | 8 8 8 12 8 5 5 8 | Z611 17,0 17,0 18,0 17,0 19,0 17,0 19,0 19,0 | Merkmate DV-D/Sound DVI-D/Sound/Pivot DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-I/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 199,- 264 - 339,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC174D HANNSG HC194D IIYAMA E1700S si IIYAMA E1700S si IIYAMA E1707 LG M1917A LG M1917A LG L1970HR | 31 bl di 31 30,00 id,00 bd | 8 8 8 12 8 5 5 8 8 | Zoll 17,0 17,0 19,0 17,0 19,0 19,0 19,0 19,0 | Merkmate DVI-D/Sound DVI-D/Sound/Pivot DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-I/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-I/Sound DVI-I/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 264 - 339,- 379,- |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC194D HYAMA E1700S sillyAMA E1900S sillyAMA E1900S sillyAMA E1900F sillyAMA E1900F sillyAMA E1900F sillyAMA E1900S s | \$1: bl bl \$i: 0.bl | 8 8 8 12 8 5 5 8 | Z611 17,0 17,0 18,0 17,0 19,0 17,0 19,0 19,0 | Merkmate DV-D/Sound DVI-D/Sound/Pivot DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-D/Sound DVI-D/Sound DVI-I/Sound DVI-I/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 264 - 339,- 379,- 319 - 419 - |
| Diverse ACER AL1716as ASUS PM17TU ASUS PW191 HANNSG HC194D HANNSG HC194D IIYAMA E1700S IIIYAMA E1700S IIIYAMA E1900S LG M1917A LG M2917A LG M2917A LG M2917A LG M2917A LG M2917A LG M2917A | 31: bl bl si: 51: 51: 51: 51: 51: 51: 51: | 8 8 8 12 8 5 5 8 8 4 | Zoll 17,0 17,0 19,0 17,0 19,0 17,0 19,0 19,0 17,0 | Merkmale DVI-D/Sound/Pwot DVI-D/Sound/Pwot DVI-D/Sound DVI-D/Sound | 159,- 239,- 334,- 154, 199,- 264 - 339,- 379,- 319 - |



EINGABE & GAMING

| Tastaturen | | |
|---|---|--|
| Diverse | Anschluss | € |
| CHERRY Professional Line G81-3000 CHERRY CyMotion Master XPress LOGITECH Media Keyboard Elita MS Wired Keyboard 500 MS Digital Media Pro Keyboard SHARKOON Home Digital Keyboard | USB, PS/2 USB, PS/2 USB, PS/2 PS/2 USB, PS/2 USB | 27 - 25,- 25,- 11,- 26,- 69,- |
| Gamepads & Joysticks | | |
| LOGITECH | Тур | € |
| Dual Action Pad | Barnepad | 22 - |

| | G7 Cordless Laser Mouse | USB |
|---|--|--------|
| | Diverse | Ansci |
| | MS Comfort Optical Mouse 3000 MS Laser Mouse 6000 | USB. I |
| | RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB |
| | SAITEK Gaming Mouse 1600 | USB |
| | Mauspads & Zubehör | |
| | Diverse | Ferbo |
| | COMPAD Speed-Pad | grau |
| П | GAMESDOCTOR X-Board V2 | versol |
| | EVERGLIDE Titan MonsterMat | schwi |
| | | |

RAZER Mantis Control

Mause

MX518

LOGITECH

BAREBONES

| ASUS | Merkmale Sockel/Chip | € | MSI | Merkmale Sackel/Chip | € |
|--------------|-------------------------|-------|--------------------|---------------------------|------|
| Vintage2-PE2 | S, V, L, F 775 / P4M890 | 119,- | MEGA mPC 800K | S, V, L, F 754 / K8M800 | 179, |
| Pundit-PH1 | S, V, L, F 775 / XP200 | 169,- | Hetis 885GV-E Lite | S, V, L 478 / 885GV | 134, |
| Pundit-PH4 | S, V, GL, F 775 / 945G | 179,- | Hetis 915 | S, V, GL, F 775 / 915GL | 179 |
| BIOSTAR | Merkmule Sockel/Chip | € | SHUTTLE | Merkmate Secket / Chip | € |
| IDEQ N1 | S, V, L, sA 754 / nF410 | 169,- | SN25P | S, GL F, sA 939 / nF4 | 379 |
| IDEQ 210P | S, GL, F, 6A 764 / nF3 | 199,- | SN27P2 | S, GL F, sA AM2 / nF570-U | 429, |
| IDEQ C1 | S sA, 775 / P4M800 | 159,- | SD36G5 ViiV | S V, GL F sA 775 945G | 374, |

ZALMAN ZM460B-APS

PC-SYSTEME & NOTEBOO

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laulwerk | Grafik | € |
|---|---|--|-------------------------------------|--|---|--------------------------------|
| Emerald E601 Ruby II Titanium E601 Brilliant II | Sempron ^{NA} 64 3000+ Athlon ^{NA} 64 3200+ Pentium® 4 630 Athlon ^{NA} 64 X2 4260+ | 256 MB 512 MB 612 MB 2 GB 2 | 80 GB 80 GB 160 GB 250 GB | DVD-ROM DVD±RW OL DVD±RW/DL DVD±RW/DL | onBoard GeForce 6100 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe 256 MB GeForce 7900 GT PCIe | 334 479 569 1 379 |
| Notebooks | | | | | | |
| ASUS | Prozessor | Display RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | - € |
| A3FP-8015P A6JA-0076H A6RP-AP014H A6T-AP005H | Core Duo T2400 Core Duo T2300E Calaron-M 428 Tunon 64 X2 Tt-52 | 15,0 1.024 MB 15,4 1.024 MB 15,4 512 MB 15,4 1.024 MB | 100 GB 100 GB 80 GB 100 GB | DVD±RW DU DVD±RW DL DVD±RW DL DVD±RW DL | XP Pro XP Home Radeon X1600 Webcam XP Home, MS Works XP Home, GeForce Go 7500, Webcam | 1 279 1 299 749 1 189 |
| SAMSUNG | Prozessor | Display RAM | HDD | Laulwerk | Ausstattung | € |
| Q35-T2300 Cotezaa R55-T2300 Chedsuma X11-T2300 Culesa | Core Duo T2300 Core Duo T2300 Core Duo T2300 | 12,1 1,024 MB 15,4 1,024 MB 14,0 512 MB | 80 GB 100 GB 80 GB | DVD±RW DL DVD±RW DL DVD±RW DL | XP Hame, Bluetooth XP Hame, GeForce Ga 7630 XP Home, Bluetooth | 1 499 1 299 1 439 |

SOUND

Cyborg EVO

| CREATIVE | | | TERRATEC | Тур | € |
|--|--------------------------|--------------------------------------|--|-------------------------------------|-----------------------------------|
| SoundBlaster Audigy 4 X-Fi Xtreme Music X-Fi Platinum X-Fi Fatal1ty Edition X-Fi Elite Pro | PCI PCI PCI PCI | 69, 99,- 159,- 209, 279, | Aureon 5.1 USB MK II Aureon 7.1 Space Aureon 7.1 Universe Aureon 7.1 TireWire | PCI USB PCI PCI FreWire | 18, 44, 84, 149, 169, |
| | in interest | | 10 | | |

| Action | • | Rollenspiele & Adventures | • |
|---|--|--|--|
| Battlef eld II Battlefield II - Special Forces Adoin Battlefield II - Euro Force Booster Pack Adoin Blaring Angles Squadron of WWI Blaring Angles Squadron of WWI Ghost Recor Advances Wartighter Half Life I Anthology Peter Jacksons King Kong Quaka 4 Revensheld Athena Sword Addion | 46 - 29, 9 - 42,- 47 19,- 42,- 19,- 9 90 | Dark Age of Camelot Bundle Dungon Stege II Guid Wars Guid Wars Guid Wars - Factions Aedon Herose of MignEMage. 5 Star Wars - Knights of the Old Republic II The Eder Scrolls VI - Oblivion Titan Quest mad Underviolin | 21 1: 2: 4: 4: 4: 4: 4: 4: |
| Star Wars - Battlefront II Unreal Tournament 2004 Strategie | 39 - 14 | World of Warcraft Sport & Simulation | 2 |
| Age of Emp/es III Black & White II Black & White II CAG Generalic: De Stunde Null Addon Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde Wercraft III – Beijar of Chaos Adde Wercraft III – Beijar of Chaos Adde | 44,- 49,- 46,- 9,90 19,- 45,- 12,- 19,- | Need for Speed - Underground 2 Classic | 2 4 2 4 4 3 4 1 4 |













Philipp-Reis-Straße 9

35440 Linden

16 -

ALTERNATE ist Testsieger! "Bester Mix aus großer Auswahl, an gemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: "Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

01805-905040 01805-905020 mail@alternate.de

Mo - Fitt Sa:

IT STORE

9:00 - 20:00 Uhr 9:00 - 16:00 Uhr



VOLLVERSION

Rollercoaster Tycoon 2

Gut gereihert ist halb gewonnen - so lautet das Motto der Wirtschaftssimulation Rollercoaster Tycoon, Bauen Sie Ihre eigenen Achterbahnen!

www.rollercoastertycoon2.com

- · Riesige Spielwelt
- 26 Missionen
- Tutorial
 PC ACTION-Wertung: 79%





ADD-ON

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Im Erweiterungs-Pack zum grandiosen Gothic 2 schlüpfen Sie erneut in die Rolle des namenlosen Helden und reisen durch neue Regionen.



ACHTUNG! Die Gothic 2-Vollversion finden Sie in der PC Games 10/06!

- MEHRSPIELER
- 15 neue Waffen

www.gothic2.com

. Mehr als 100 neue Charaktere 12 neue Zaubersprüche Über 10 zusätzliche Monstertygen • PC ACTION-Wertung: 88%

PATCHES!

• 4 neue Gilden

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN: Gothic 2 Die Nacht des Raben [Add-On] Rollercoaster Tyccon 2

TIPPS & TRICKS:

Gothic 2 Die Nacht des Raben (Teit 2) Heroes of Might and Magic 5

Titan Dues

TRAILER

World of Warcraft The Burning Crusade

Age of Empires 3 v1.08 (d) Darkstar Dne Patch v1.1 (d) (Nur auf Ab-16-DVDI) Ghost Recon Advanced Warfighter v1.20 (int) Heroes of Might and Magic 5 v1.2 (eu) Duake 4 v1.3 Wm32 fint Star Wars: Empire at War v1.5 (int Starcraft v1.14 (int) (Nur auf Ab-16-DVDI)

Starcraft Broodwar v1.14 (int) (Nur auf Ab-16-DVD.) Titan Quest v1.11 you v1 91 fint Wächter der Nacht Patch #1 [d] World of Warcraft v1 11.2 von v1.11 1 (int)

HARDWARE-TREIBER:

WinXP, 2000: Atı Catalyst CCC v.6.7 Nvidia Forceware v 91.31

Adobe Reader 7 0 Atitool v D 25 Beta14 Clockgen CPu-Z v 1 35 DirectX 9.0c Everest Home Edition v.2.20 Forceware_nlock Fraps v 27.4 Gamers IRC 4 42

INTERNET

Harda,yzers Demo v.12-07 2006 Memtest86+

Microsoft .Net Framework v 2 D Powerstrip v.3.65

Prime95 v 2 414 32 Bit Prime95 v 2 414 64 B-t Riva Tuner v 2 0 RC16

Signft Sandra 2005 v.sr3 Speedfan v 4 28 VI C D 8 4a w n33 Wa Inaper

Winzip

DEMOS:

Bad Day ...A Call of Juarez (Nur auf Ab-18-DVO) Dark Messian of Might and Magic (Nur auf Ab-18-DVDF) Die Siedler 2: Die nachste Generation Dreampinball- Two Worlds (Nur auf Ab-16-DVD!) Geheimakte Tunguska (Nur auf Ab-16-DVDI) Hu Buh and die Geisterjager

Panzer Eute Action: Bunes of War (Nur auf Ab-16-DVD)! Sword of the Stars (Nur auf Ah-16-DVD))

SPIELERFORUM.

Jnreal Tournament 2004 - unreal Demolition

BEXTER.

VIDEOS:

Brothers in Arms: Hell's Highway Charts

Dark Messiah of Might and Magic (Mehrspieler) Die Siedter 2. Die nachste Generation Die Sims 2 Erste Schritte Fr Matador (Nur auf Ah-18-DVD)

Moderatorinnen-Casting in der Schleuder Need for Speed: Carbon Outtakes Quake 4 UbiLtus (Nur auf Ab-18-DVDI)

Sin Episodes, Emergence (Ungeschnitten auf Ab-18-DVDI)

SPIELERFORUM.

Battlefield 2 - A.hed Intent 0.2 Counter Strike Source

- Little Italy Doom 3

- Research Labs Sublevel 13

Far Cry - Railway

- Grat sspiete - Allen Arena 2006 L. Edition 5.02 (Nur auf Ab. 18 DVDI)
- Botzplatz 2006
- Control Monger Saverbraten [Nur auf Ab-18-DVD] Half-I fe 7
- Antfarm, Spheres HL2 Deathmatch Pro Obsidian Conflict
- Duake 4 - Kat's Basket
- Phase 2
- Hhilitus - Ugly Raugun Arena

Shadowgrounds

The Fider Scrolls 3 Morrowood Myar Aranath The Elder Scrotts 4, Obtivion

Blood & Mud Titan Quest

- Editor An eitunn

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



E-III-JTLE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computer Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90767 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: lesetbriefecopcaction de ternet: www.pcaction.de

Verstand Johannes Sevket Gozalan

Chefredakteur/Objektleitung Stellv. Chefredakteur (V.I.S.d.P.)

Christian Bigge Joachim Hesse

verantwortlich für den redaktionellen inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Redaktion Spiele

Ammer socious Andreas Bertist, Lukasz Ciszewski, Harald Frânkel, Alexander Frank, Ralph Wollner Thile Beyer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellx), Morco Albert, Kay Beinrolh, Lars Craemes, Boniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stower, Daniel Waadt Redaktion Hardware

Community-Redakteur Marc Brehme Mitarbeiter dieser Ausgabe Praktikanten

Dr. Andreas Lober, Felix Lohmeier Manuel Grundmann, Jan Hanke, Jürgen Krauß, Christian Schlütter, Thomas Schmitz, Sebestian Thomas Christoph Holowaty Wilfried Barbknecht, Claudia Brose Heinrich Lenhardt

Chefreporter Textchefs US-Kerrespendent

> Layout Bildredaktion Titelgestaltung CD, DVD, Video

Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Groslar, Marco Leibetseder Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff Carola Giese, ® Activision Lardia biese, © Admision Jürgen Melzer (L.tg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Disewissek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Commercial Director Vertriebskoordination Produktionsleitung

Jeanette Haag Hans Ippisch Klaus-Peter Ritter Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de

Projektleitung & Konzeption Richard Agency Stable
Projektleitung & Konzeption Richard Agency Stable
Programminarung Marc Fastischek Scharl Flags
Programminarung Marc Fastischek Scharl
Programminarung Marc Fastischek Scharl
Programminarung Marc Fastischek Scharl
Programminarung Marc Fastische Marc Fastisch

Anzelgen CMS Media Services GmbH Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Forth

Anzeigenteitung

Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Begitte farmer, 16. – 4.9 17.27-56. Unglue armsigk-composite 66 legs Bulbern (6. 4.9 17) 207-56. Unglue armsigk-composite 66 legs Bulbern (6. 4.9 17) 207-56. Unglue bereigner (6. 4.9 17) 207-56. Unglue bereigner (6. 4.9 17) 207-56. Unglue bereigner (6. 4.9 17) 207-56. Unglue prinners composite (6. 2004 February 16. 4.9 17) 207-56. Unglue prinners composite (6. 2004 February 16. 4.9 17) 207-57. Six (6. 2004 February 16. 4.9 17) 207-57. Six (6. 2004 February 16. 4.9 17) 207-57. Six (6. 2004 February 16. 2004 Febr

Anzeigendisposition Judith Linder: judith.Linder@computer.de
Datenübertragung via E-Mait: anzeigen@computer.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10 2005

TO ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520,080 Leser

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: -4/9 89 20 959-125, Fax: -4/9 89 20 028-111 E-Mail: computes@osij.de, Online: http://ebo.pcaction.de Pristatiresse: COMPUTEC Media AB. Aboservice CSJ, Postatiresse:

COMPUTEC Media AB. Aboservice CSJ, Postata 14 8/2 20, 80452 München Abonnementprises (für 12 Ausgaben):
Inland: € 57.60 Austand: € 69.60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 862 862 Fax: +43 6346 862 82 77; E-Mail: compoten@Asserservice.at
Protodresse:
Lesesservice.de individual of indivi

ISSN/Vertriebskennzeichen 1946-6291/6 50027 jemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeltägern e. V. (MW). Bad Godesberg A Mitolied der Informationspe

Vertrieb und Einzelverkauft Bunda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 Müncher Druckt: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakas, Poten

Mit de Tenendung nv. Manuskopla und Progname.
Mit de Tenendung von Munuskripte jeder Art gibt der Verlatisser
Bushinmung nur Versifikhning in der von der Verlatisprager benanzugsphanen
secht. Alle an Pr. ATTION versifikhnische Behäge bei Greiseringer und unbekenschlich geschlazt.
Agliche Reprofision der Muturg ander der verlenigen.
zeschricklichen und schriftlichen Genteringung der Verlage.



Deutschsprischige Tiell: ST, WOESDFEEN, PC GAMS, PC GAMS HADWINE,
PC ACTION, PLAZONE, KIEGE TANS. ACUS ZUME EINES LIES DEPERTIEL SEINEN ANSERW. COSAMOPLIANI, JULI SAMPÉ DELEBRITY,
Internationale Zeitschriften: Polen: COSAMOPLIAN SAMPE, COM, MAGRIN SPORT OWN, HABOY, HARBON, HARBON, HARBON LA TERMENT, LA TE



Die Computerspiele mit den schönsten Einrichtungsideen!



Sakrileo



PLATZ 2 Prey



PLATZ 3 Die Gilde 2

muss es sein!



PLATZ 4 Alliance: The Silent War



PLATZ 5 El Matador

In einer Zwischensequenz sieht man Das letzte Abendmahl an der Wand hängen. Ein tolles Gemälde von Leonardo da Vinci.

Ein Dingsbums, das wie ein modernes Urinal mit Multimedia-Zeug aussieht. Solche Pinkelbecken wünschen wir 5,5 uns in unserer Stammkneipe! 3,3

MÖBELSTÜCK Die Gilde 2 überrascht durch eine Vielzahl von tollen Wohnideen. Schicke Sofas, prunkvolle Gemälde und spitzenmäßige Gardinen! 6,5

MATERIAL

Genau wie in Die Gilde 2 finden sich hier tuxuriöse Räumlichkeiten vom Allerfeinsten, Besonders schön sind die Stuckarbeiten an der Decke. 1,2 bleibt man gern sitzen!

Der Bürostuhl, den Sie oben im Bild sehen, hat es uns besonders angetan. Schlicht, elegant und funktionell. Da 2,2

Besteht aus Holz, Leinwand und Farbe. Wussten Sie eigentlich, dass Leonardo da Vinci homosexuell war? 83,5 Das nur so am Rande.

Wir sind oherflächlich und daher Oberflächen-Experten. Das Kto hier hesteht ganz klar aus hestimmten Materialien und Lichtern.

Da dieses Spiel in der Vergangenheit angesiedelt ist, besteht der ganze Krempel aus Naturmaterialien. So

Edle Massivholzmöhel, kosthare Ölgemälde, viel Gold und feinstes Leder Frinnert sehr an unsere Redaktionsräume.

Das Ding besteht aus Plasik Kunstleder und Kunststoff, Steckt also viel Kunst drin, weswegen der Stuhl ins Museum gehört!

Kann man sich an die Wand hängen und angucken. Interessanter ist aber, dass der alte da Vinci auf zarte Knaben stand.

Man kann es anschauen und anpinkeln. So wie unseren Redaktions-Affen Ralph Wollner, der 23.4 dafür sogar etwas zahlt.

VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN Auf dem Bild sehen Sie eine Frau und ein Sofa. Da lässt sich eine Menge anstellen; was genau, verschweig

Ideal für Diktatoren, Tyrannen und Chefredakteure, die ihre Untertanen gern in einem angenehmen Ambiente wir aus Jugendschutzgründen. 66,6 bis aufs Blut quälen.

Man kann sich draufsetzen und dank der Rollen schnell im Kreis drehen. Ist aus dem Astronauten-Training de

19,6

11,1

ERGEBNIS 8,5

4,6

Nasa nicht wegzudenken!

3,6

Hupen erlaubt!



10tacle (GTR 2. Neocron) weiß genau, was PC ACTION-Redakteure brauchen. Da er aber keine nlastischen Chirurgen und Psychologen kennt, schickte er uns stattdessen alltägliche Bilder von typischen PC ACTION-Leserinnen. Na toll! Als oh wir night schon längst wüssten, dass unsere weibliche Klientel überdurchschnittlich

Marcel Jung von

sexy ist und sich gern beim Räkeln auf Oldtimer-Schlitten fotografieren lässt. Nächstes Mal bitte etwas mehr

Fantasie!

Weltmeister im Falschparken

Atexander Dshanelidse (der heißt echt so) hat uns etwas mitzuteilen. Hi PCA Teaml Hier mal ein Bild, wenn man einen doofen Commander bie BF2 hat, Ich wollte losfliegen, und aufeinmal kam mir eine Fliege in den Propeller!!! Ich würde mich Freuen, wenn Ihr das Bild abdrucken würdet." Unser Lektor ist beim Korrekturlesen der E-Mail übrigens einfach umgefallen und verstorben.



Bleib auf dem Teppich!



.Da die perversen Computerspiel-Bilder auf eurer letzten Heftseite inzwischen zur Regelmäßigkeit geworden sind, wollte ich euch mal mein jüngstes "Werk" aus Oblivion zukommen lassen. Es muss ja nicht immer Alyx sein!", lässt uns Kai Günther wissen. Ob Günther sein zweiter Vorname oder bereits der Nachname ist. wissen wir nicht. So sparen wir uns jedenfalls die Nachname-Gebühr.

In letzter Minute*



Na, hat Ihnen die Ausgabe gefallen? Nein? Frechheit! Aber nächsten Monat wird alles noch viel hesser. Neben dem Test von Duke Nukem Forever weihen wir Sie in alle Geheimnisse der Leipziger Games Convention und berichten, was uns die Star-Entwickler hinter verschlossenen Türen in den

* Alle Angaben ohne Gewähr

klimatisierten Hinterzimmern der Messe alles anvertraut haben, das dem Rest der Besuchermassen vorenthalten wurde. Ein Tipp: Unser Date mit id Software steht schon. Außerdem ...

Weil die Unreal-Engine regiert. besuchen wir für Sie die Entwickler des Action-Gemetzels Elveon in Bratislava.

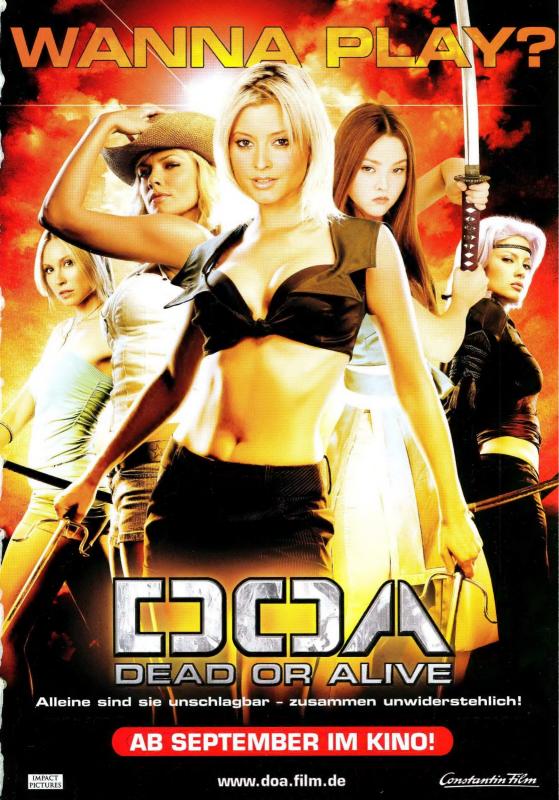


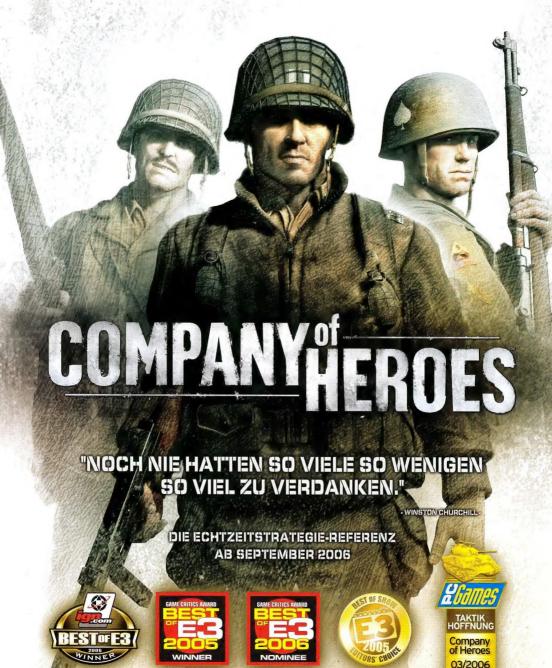
Epiloq

Ciszewski: Mit Gothic kann ich nichts anfangen. Auf Konzerten sind die Zuhörer immer so komisch weiß geschminkt und tragen dunkle Klamotten.

Hesse: Ich werde auch dunkle Klamotten tragen, Cistrollewski. AUF IHRER BEERDIGUNG!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. SEPTEMBER 2006















www.hg-coh.com





